

PlayStation®

Precauciones

● Este disco contiene software para la consola de videojuegos PlayStation® y el sistema de entretenimiento en ordenador PlayStation®2. Nunca lo use en otro sistema, pues podría dar lugar a daños. ● Este disco cumple únicamente las pautas técnicas de PlayStation®2 para los países que usan el sistema de vídeo PAL y no deberá usarse en los modelos de PlayStation®2 conformes con pautas técnicas para otros países. ● Con el fin de asegurar su correcto uso, lea atentamente el manual de instrucciones de la PlayStation® o de la PlayStation®2. ● Introduzca el disco en la consola PlayStation® con la superficie del título orientada hacia arriba, sujetándolo por los extremos y sin tocar la superficie. ● Manténgalo siempre limpio y procure no rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● Evite la exposición directa del disco a fuentes de calor, luz solar directa o humedad excesiva. ● No intente usar discos combados o rayados, o aquéllos que se haya intentado reparar con algún tipo de adhesivo, pues podría dar lugar a un funcionamiento defectuoso.

Aviso en materia de salud

Procure descansar unos 15 minutos por cada hora que juegue con la consola. No la use si está muy cansado o si ha dormido poco. Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos de la pantalla que le permita el cable. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte a su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

PIRATERÍA

Tanto la reproducción íntegra o parcial de este producto como el uso de marcas comerciales registradas sin las autorizaciones pertinentes son constitutivos de delito. La piratería es perjudicial tanto para los consumidores como para los creadores, editores y vendedores del producto. Si sospecha que este producto es una copia carente de autorización o tiene información sobre algún producto pirata, sírvase dirigirse al número del Servicio de atención al cliente que aparece en la contraportada de este manual.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE



SCES-03840



ESPAÑOL



PRÓLOGO

Aquel nacido del dragón, portador de luz y oscuridad,
ascenderá a los cielos sobre la tierra en calma.
Bañando a la luna de eterna luminosidad, trae la promesa de armonía y prosperidad a la Madre Tierra.
De la "Legend of Mysidia".

PREPARAR LA CONSOLA

Configura la consola PlayStation® como se indica en el manual de instrucciones de la misma. Antes de encenderla, conecta un mando al puerto de mando 1 y conecta también los otros periféricos que quieras utilizar. Abre la cubierta del disco e introduce el disco de FINAL FANTASY® IV (FFIV) en la consola, con la etiqueta hacia arriba. Cierra la cubierta del disco y pulsa el botón POWER. El juego comenzará con una secuencia cinematográfica. Pulsa el botón START (inicio) o el botón ⊗ para saltar la demo inicial y pasar directamente a la pantalla de inicio. Pulsa el botón ⊗ para abrir la pantalla de cargar.

Se recomienda no insertar ni extraer ningún mando ni MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con la consola encendida.

Nota: La información de este manual era correcta en el momento de su impresión, pero pueden haberse producido pequeños cambios durante el desarrollo posterior del juego. Es posible que algunas imágenes de pantalla difieran ligeramente de las que aparecen en la versión final.

LOS MOVIMIENTOS DE LOS BOTONES DE DIRECCIÓN

En este manual los símbolos denotan los movimientos ↑, ↓, ←, →, de los botones de dirección.

PARA EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA

En la pantalla de cargar selecciona la opción “New Game” (Nueva Partida). Utiliza los botones de dirección para colocar el cursor en “New Game” y pulsa el botón ⊗.

PARA CONTINUAR UNA PARTIDA

Antes de continuar con una partida guardada, necesitarás una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con datos del juego FFIV. En la pantalla de cargar selecciona una ranura para MEMORY CARD con los botones de dirección y pulsa el botón ⊗. Aparecerá una lista de archivos con los datos que has guardado. Selecciona el archivo deseado y pulsa el botón ⊗ una vez más.

PARA EMPEZAR Y GUARDAR

PARA GUARDAR LA PARTIDA

Podrás guardar la partida mientras viajas por el plano del mundo o en los "save points" (puntos específicos para guardar). En FFIV hay dos formas distintas de guardar los datos de la partida.

PARA GUARDAR EN UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Abre el menú principal y selecciona la pantalla de "Save" (Guardar). Los datos del juego pueden guardarse en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) insertada en cualquiera de las ranuras para MEMORY CARD. Para guardar datos del juego, selecciona una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) con un espacio libre como mínimo y pulsa el botón ⊗. Aparecerá una lista de archivos de memoria, selecciona el archivo deseado y pulsa el botón ⊗ una vez más.

PARA GUARDAR EN UN "MEMO FILE"

Abre el menú principal y selecciona la pantalla de "Save" (Guardar) y pulsa el botón ⊗. A continuación, selecciona la opción "Memo" y pulsa el botón ⊗ una vez más.

El sistema "Memo" te permite guardar los datos de una partida temporalmente en la memoria de la consola. Una vez que la consola esté apagada (OFF), o que pulses el botón RESET (Espera/Reinicio), el "Memo File" se borrará. Los datos que quieras guardar permanentemente deberás guardarlos en una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria). Solo podrás cargar los datos del "Memo File" si sufres una derrota (Game Over) en el juego o ejecutas un Soft Reset (Reinicio del Software).

PARA HACER UN "SOFT RESET" (REINICIO DEL SOFTWARE)

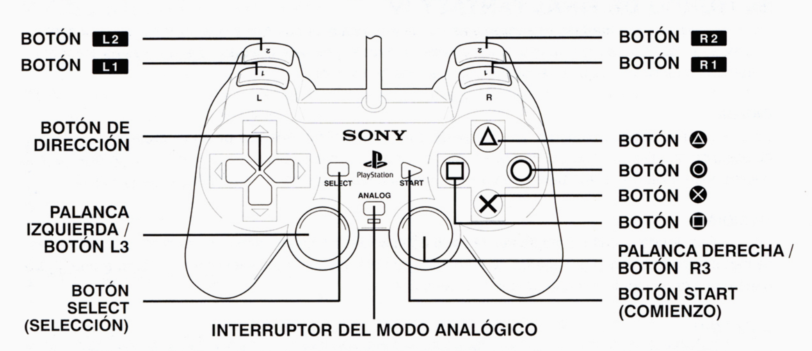
Para volver a empezar una partida guardada en un "Memo File", ejecuta un "Soft Reset" (pulsando simultáneamente los botones R1, R2, L1, L2, START (inicio) y SELECT (selección)) y pasa directamente a la pantalla de cargar. Selecciona "Memo" y pulsa el botón ⊗.

PARA PONER NOMBRE A LOS PERSONAJES

En FFIV puedes cambiar los nombres de los personajes cuando estás en cualquiera de los pueblos. Para efectuar un cambio tendrás que encontrar y hablar con "Namingway". Éste te preguntará a qué personaje te interesa renombrar.

USO DEL MANDO

Configuración predeterminada del mando analógico (DUALSHOCK®)



Nota: Solo compatible en modo DIGITAL (indicador: apagado)

FUNCIONES BÁSICAS

En FFIV, las funciones predeterminadas de cada control dependen de la situación, como se indica en la tabla de abajo. Este juego no es compatible con funciones analógicas o el uso de periféricos multitap.

Botones de dirección	Mover el personaje / Mover el cursor en las pantallas del menú.
Botón ✕	Aceptar / Hablar / Examinar / Montar vehículos.
Botón ○	Cancelar / Correr (mantener pulsado).
Botón △	Abrir el menú / Aumentar la cantidad del objeto seleccionado por múltiplos de “10”.
Botón L1	Escapar de batalla* (solo en conjunto con el botón R1).
Botón R1	Cambiar el personaje en la pantalla / Escapar de batalla* (solo en conjunto con el botón L1).
Botón SELECT (selección)	Cancelar / Correr (mantener pulsado).
Botón START (inicio)	Pausa / Reinicio.

Nota: Es imposible escapar de algunos encuentros, por mucho que se intente.

GUÍA DEL MUNDO

EL MUNDO DE FINAL FANTASY IV

En el mundo de Final Fantasy IV existen seis reinos con distintas culturas y costumbres. Los habitantes de estos reinos pueblan los castillos y las aldeas, mientras que los monstruos plagan vastas praderas, peligrosas cadenas montañosas, desiertos, bosques, y océanos.

BARON

Es el reino más antiguo y cuenta con una poderosa fuerza militar. Además de su Guardia Real, tiene a su disposición caballeros oscuros, dragones, magos negros y magos blancos. Sin embargo, lo que hace más famoso a Baron es su Fuerza Aérea Real, también conocida como "Red Wings" (Alas Rojas).

MYSIDIA

Es un reino donde la cultura mágica es la base de la sociedad. Desde tiempos remotos, sus habitantes se han dedicado a investigar acerca de la magia, y se preservan muchas leyendas. Debido a que Mysidia nunca ha sido invadido, no cuenta con fuerzas militares.

DAMCYAN

Es un pequeño reino comercial situado en medio del Desierto Damcyan. Originalmente una pequeña aldea construida en el oasis, Damcyan se convirtió gradualmente en un reino debido al creciente comercio entre los viajeros. La casa real tiene sus orígenes en una familia de trovadores cuyas voces tenían la capacidad de domar a las bestias más salvajes.

TROIA

Es un hermoso reino donde abundan el agua y los árboles. Está gobernado por ocho clérigas que son hermanas, y los hombres no tienen poder político. Los guardias también son mujeres. Troia es famoso por sus investigaciones acerca de los chocobos.

FABUL

Es un centro de entrenamiento y disciplina para monjes. Originalmente, Fabul fue un templo, pero se ha convertido en un reino visitado por monjes de todos los rincones del mundo en busca del maestro de artes marciales. Los estudiantes que se entrenan y residen en el castillo, también desempeñan la labor de guardianes.

EBLAN

Es un reino aislado situado en la región sudeste de la Isla Eblan. Debido a su poco contacto con el mundo exterior, Eblan desarrolló una cultura muy particular. El rey y sus soldados son ninjas, y la familia real ha transmitido los secretos del ninjutsu generación tras generación.

PERSONAJES

CECIL (Caballero Oscuro)

Es el personaje principal de la historia, comandante de la flota militar de barcos voladores del reino de Baron, los "Red Wings" (Alas Rojas). Por orden del rey, Cecil controla la espada oscura, la cual representa el poder de la oscuridad. Aunque tiene sentimientos humanos, al ser un caballero oscuro no se permite aceptar el afecto de la bella Rosa, pero nadie entenderá jamás el dolor y el sufrimiento escondidos detrás de su armadura.

Comando Especial

Dark (Oscuridad): Daña a los enemigos sacrificando los puntos HP de Cecil.
CECIL (Paladín)

Comando Especial

Cover (Cubrir): Protege a un aliado de un ataque enemigo.

KAIN (Soldado Dragón)

Es, a la vez, el mejor amigo y el rival de Cecil. Su especialidad es la lucha desde el aire. Kain proviene de un antiguo linaje de soldados y es el señor de la lanza. En Baron la mayoría de los soldados se ven obligados a dominar el sable oscuro, pero Kain rechaza el camino del caballero oscuro y elige a cambio vivir como un soldado dragón. Distante pero compasivo, es un valiente guerrero que oculta sus sentimientos de amor por Rosa.

Comando Especial

Jump (Saltar): Evade los ataques saltando en el aire. Al aterrizar, causa el doble de daño al enemigo.

ROSA (Maga Blanca)

Es una amiga de la infancia de Cecil y Kain, y la heroína de la historia. Sigue los pasos de su madre, quien luchó por Baron como maga blanca. Al igual que su madre hizo por su padre, Rosa estudia magia blanca para ayudar a Cecil. Aunque es reservada en ocasiones, Rosa tiene una firme determinación y personalidad que sorprende incluso a Cecil.

Comandos Especiales

White (Blanca): Lanza hechizos de magia blanca.
Pray (Rezar): Reza a los cielos para lanzar "Cure1" (Cura) sin consumir puntos MP (sin garantías).
Aim (Afinar puntería): Aumenta la puntería en el uso del arco y la flecha.

RYDIA (Invocadora)

Es una niña que alguna vez vivió pacíficamente con su madre en Mist, la aldea de los invocadores. Al igual que su madre, Rydia tiene la habilidad mágica de invocar a las bestias y de lanzar hechizos de magia negra y de magia blanca. Su personalidad honesta, alegre y valerosa anima el espíritu del grupo cuando las cosas se ponen difíciles.

Comandos Especiales

White (Blanca): Lanza hechizos de magia blanca.
Black (Negra): Lanza hechizos de magia negra.
Call (Invocar): Invoca a las bestias.

CID (Ingeniero)

Es el ingeniero en jefe de los barcos voladores de Baron. Le gusta mucho estar en los aires y rodearse de gente joven. Debido a que sólo tiene una hija, Cid trata a Cecil como a un hijo.

Comando Especial

Study (Estudiar): Examina las debilidades y estadísticas de los enemigos (HP actual y máximo).

EDWARD (Trovador)

Es el príncipe del reino de Damcyan, pero rechaza su condición real y prefiere vivir como trovador errante. Edward es un joven atractivo cuya apariencia refleja su gentil personalidad, pero tiene una gran tristeza. Su carácter compasivo, que nace de una naturaleza bondadosa, puede ser su ruina.

Comandos Especiales

Sing (Cantar): Provoca varios estados alterados al tocar su arpa (sin garantías).
Hide (Esconderse): Le permite escapar temporalmente de la batalla.
Heal (Curar): Restaura los puntos HP de todos los aliados usando "Potions" (pociones) del inventario.

TELLAH (Sabio)

Es un sabio muy poderoso, reconocido entre los magos de mayor prestigio. Cuando era joven, dominaba la magia con facilidad, pero ahora su habilidad mágica se ha deteriorado. Aparenta ser poco amistoso, pero en realidad es un hombre de principios. Tellah tiene una conexión misteriosa con el reino mágico de Mysidia.

Comandos Especiales

White (Blanca): Lanza hechizos de magia blanca.
Black (Negra): Lanza hechizos de magia negra.
Recall (Recordar): Recuerda hechizos poderosos (sin garantías).

YANG (Monje)

Es el líder de los monjes de Fabul. Al igual que la mayoría de los monjes, es educado y taciturno. Detrás de su serena apariencia radica un alma invencible. Yang usa sus características garras elementales para diezmar la fuerza de sus oponentes. Los rumores dicen que su habilidad no tiene rival.

Comandos Especiales

Power (Poder): Utiliza "chi" para infligir daño doble.
Kick (Patada): Daña a todos los enemigos.
Bear (Resistir): Incrementa el poder de defensa. (Tiene el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Armor" (Armadura)).

EDGE (Ninja)

Es un príncipe de la familia real de Eblan, la cual ha transmitido los secretos y las tradiciones del ninjutsu generación tras generación. Al ser un hombre bastante resuelto y con seguridad en sí mismo, a veces es imprudente, pero también puede ser afable y cómico.

Comandos Especiales

Throw (Lanzar): Lanza armas como "shurikens" con el 100% de precisión.
Steal (Robar): Roba objetos a los enemigos (sin garantías).
Ninja (Ninja): Utiliza magia ninja.

FUSOYA

Es un individuo misterioso al que los personajes encuentran durante su viaje.

Comandos Especiales

White (Blanca): Lanza hechizos de magia blanca.
Black (Negra): Lanza hechizos de magia negra.
Regen (Revitalia): Restaura gradualmente los puntos HP de todos los aliados por un tiempo determinado. Mientras los HP de tu grupo están siendo restaurados, FuSoYa no puede actuar.

PALOM (Mago negro) y POROM (Maga blanca)

Son aprendices de mago que viven en el reino mágico de Mysidia. Palom estudia para ser un mago negro, mientras que Porom aspira a ser una maga blanca, ambos bajo la guía del mago anciano del reino. Son gemelos.

Comandos Especiales (Palom)

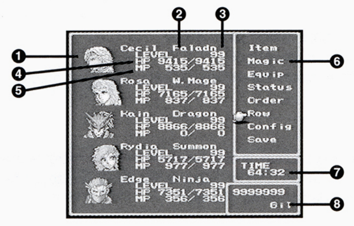
Black (Negra): Lanza hechizos de magia negra.
Twin (Gemelos): Lanza hechizos poderosos de magia con Porom.
Bluff (Engaño): Aumenta temporalmente la estadística de "Wisdom" (Wis) (sabiduría).

Comandos Especiales (Porom)

White (Blanca): Lanza hechizos de magia blanca.
Twin (Gemelos): Lanza hechizos poderosos de magia con Porom.
Cry (Grito): Sorprende a los enemigos y facilita el escape.

EL MENÚ PRINCIPAL

Mientras estás viajando por el mundo o por la pantalla del Mapa, podrás abrir el Menú Principal en cualquier momento pulsando el botón △. El buen uso del menú es una de las claves para completar el juego.



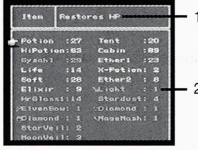
LA PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

1) Gráficos de los personajes. Su posición indica la formación en la batalla. Los personajes desplazados hacia la izquierda forman la fila delantera, y los personajes desplazados hacia la derecha forman la fila trasera.
2) La vocación del personaje.
3) Nivel actual.
4) HP (Puntos de Vitalidad) actuales / HP Máximos.
5) MP (Puntos de Magia) actuales / MP Máximos.
6) Los comandos que puedes seleccionar (ver más adelante).
7) La duración del tiempo de juego.
8) La cantidad de Gil que posees.

LOS COMANDOS

Item (Objeto)

Selecciona el comando "Item" (Objeto) para abrir el menú de objetos. Los objetos del inventario que puedes utilizar aparecen en blanco.



1. El efecto del objeto seleccionado.

2. El nombre y la cantidad del objeto.

Para usar
Elige el objeto que quieras usar y pulsa el botón ⊗ dos veces. Después, selecciona el personaje que vaya a utilizar ese objeto.

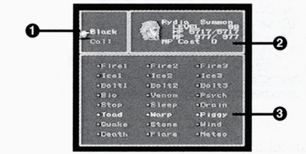
Para ordenar (Sort)
Para ordenar los objetos que en el inventario del menú de objetos, selecciona "Sort" (ordenar) y pulsa el botón ⊗ dos veces. Los objetos serán agrupados.



Para desechar
Selecciona el objeto que quieras desechar. A continuación, selecciona el icono con forma de papelera al final del menú.

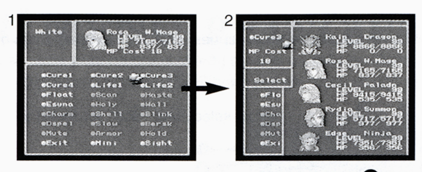
Para reagrupar objetos
Selecciona el objeto que quieras mover. Después, selecciona el sitio a donde lo quieras mover.

Magic (Magia)
Selecciona el comando "Magic" (Magia) para abrir el menú de magia y elige el personaje cuya magia quieras ver. El menú muestra una lista de todos los hechizos que el personaje haya aprendido. Los hechizos del menú que puedes lanzar aparecen en blanco.



1. Tipo de magia.
2. Selecciona un hechizo para ver cuántos MP se requieren. Podrás ver el valor justo debajo de MP actuales /MP máximos.
3. Lista de hechizos aprendidos.

Para utilizar magia
Selecciona el tipo de magia y el hechizo que quieras utilizar. A continuación, selecciona el blanco deseado.

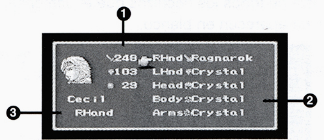


1. Elige el hechizo que quieras lanzar y pulsa el botón ⊗ dos veces.
2. En la pantalla de los personajes, selecciona el personaje al que tú quieras lanzar el hechizo.

Para lanzar hechizos a todo el grupo
Puedes lanzar ciertos hechizos a todos los personajes. Una vez que hayas seleccionado el hechizo en la pantalla de los personajes, pulsa los botones de dirección → ←, y un cursor aparecerá junto a cada personaje. (Pulsa los botones de dirección ← → otra vez para cancelar). Pulsa el botón ⊗ para lanzar el hechizo.

Para reagrupar hechizos
Para reagrupar hechizos, tendrás que seguir el mismo procedimiento que utilizaste para reagrupar los objetos. Se aconseja colocar al principio de la lista los hechizos que usas con mayor frecuencia.

Equip (Equipar)
No te olvides de equipar a los personajes con las armas y armaduras más poderosas que encuentres a medida que avances en el juego. Observa cómo tus estadísticas (por ejemplo, “Attack” (ataque) y “Defense” (defensa)) cambiarán conforme cambies de armas o armaduras.



1. Desde arriba: Ataque, Defensa, y Defensa mágica.
2. La lista de armas y armaduras en uso.
3. La mano dominante del personaje.

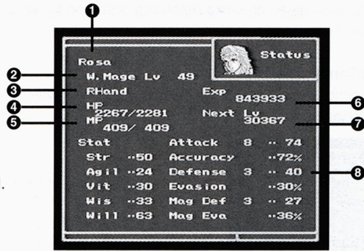
Para equiparte con armas y armaduras
Selecciona una parte del cuerpo y así aparecerá tu inventario. Selecciona el arma o la armadura con que te quieres equipar. (Dato útil: Sólo puedes equiparte con las armas o armaduras que aparecen en blanco).

Consejos para reformar las armas

Sigue estos consejos si quieres maximizar el poder de ataque de tus armas: cuando reformes los arcos, equipa a la mano dominante con las flechas y a la otra mano con el arco. Respecto a las armas "melee", como espadas y bastones, equipa a la mano dominante con ellas.

Status (Estadísticas)

La pantalla de Estadísticas muestra los datos de los personajes, su nivel, sus puntos de experiencia acumulados, y los puntos de experiencia necesarios para fortalecerse.



1) El nombre del personaje.
2) La vocación del personaje y su nivel actual.
3) La mano dominante.
4) HP actuales / HP máximos.
5) MP actuales / MP máximos.
6) Puntos de experiencia ganados (Exp).
7) Puntos de experiencia necesarios para fortalecerse (Next Lv).
8) Estadísticas actuales (las armas y armaduras con las que te hayas equipado también afectan estos valores).

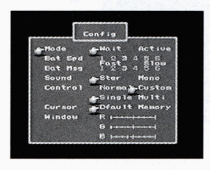
Stat (Datos)	
Str (Fuerza)	Indica la fuerza de un ataque físico.
Agil (Agilidad)	Indica el tiempo de espera del personaje antes de que pueda actuar (cuanto más alto sea el valor, más rápido podrá actuar).
Vit (Vitalidad)	Indica la velocidad a la que aumentan los HP del personaje.
Wis (Sabiduría)	Indica el poder de la magia negra.
Will (Voluntad)	Indica el poder de la magia blanca.
Attack (Ataque)	Indica el daño que inflige el personaje.
Accuracy (Precisión)	Indica la precisión de un ataque.
Defense (Defensa)	Indica el daño recibido por ataques físicos.
Evasion (Evasión)	Indica la posibilidad de esquivar ataques fisicos.
Mag Def (Defensa Mágica)	Indica el daño recibido por ataques mágicos.
Mag Eva (Evasión Mágica)	Indica la posibilidad de esquivar ataques mágicos.

Order (Orden)
Con este comando, podrás cambiar el orden de los personajes en el menú. Selecciona el personaje que quieres mover y después selecciona la posición en la que quieres que aparezca.

Row (Fila)
Escoge “Row” (Fila) y pulsa el botón ⊗ para intercambiar entre la fila delantera y la fila trasera.

Para crear una formación efectiva de batalla
No podrás seleccionar la fila delantera o trasera individualmente. Con cinco miembros del grupo, podrás tener tres personajes en la fila delantera o tres en la fila trasera. Utiliza “Order” (Orden) y “Row” (Fila) para crear tu formación preferida.

Config (Configuración)
Puedes cambiar la configuración del juego conforme vayas avanzando. Ajústalos de acuerdo a tus habilidades y preferencias.



“Mode” (Modo Batalla)
La opción “Wait” (Espera) detiene el tiempo (impide el ataque de los monstruos) mientras seleccionas objetos y hechizos durante la batalla. Con la opción “Active” (Activo) el tiempo no se detiene.

“Bat Spd” (Velocidad de batalla) y “Bat Msg” (Velocidad de mensajes en batalla)
Puedes ajustar la velocidad de la batalla y la velocidad de los mensajes durante la batalla a seis niveles diferentes.

“Sound” (Sonido)
Puedes intercambiar entre sonido “Ster” (estéreo) y sonido Mono.

“Control” (Mando)
Puedes personalizar la configuración de los botones. Así mismo, puedes seleccionar el modo “multi-mode” para dos jugadores, el cual permite compartir el control del grupo con dos mandos, tanto dentro como fuera de la batalla:

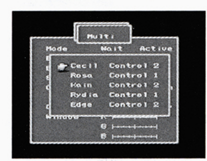
Custom (Personalizar)
Puedes personalizar la configuración de los botones para cambiar sus funciones. Por ejemplo, si intercambias el botón ◎ por el botón △, el botón ◎ se convertirá en el botón del Menú, mientras que el botón △ se convertirá en "Cancel" (Cancelar) y en "Dash" (Correr).

Single (Solo) / Multi (Equipo)
La configuración predeterminada es "Single", para un solo jugador.



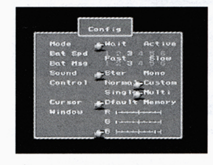
Puedes seleccionar el modo "Multi" para compartir con otro jugador el control del grupo, utilizando dos mandos. Esta última opción permite a dos jugadores luchar juntos en las batallas.

Cursor (Posición del cursor)
Puedes guardar la posición del cursor que aparece en los menús.



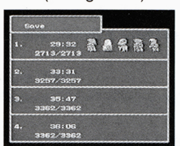
- Default (Predeterminada): Cada vez que entres o salgas de un menú, el cursor volverá a la posición predeterminada (en la parte superior del menú).
- Memory (Memoria): Incluso cuando abras una pantalla distinta, el cursor volverá a la posición donde lo habías dejado.

Window (Color de la ventana)
Puedes ajustar el color de las ventanas. Haciendo varias combinaciones podrás obtener colores diferentes.



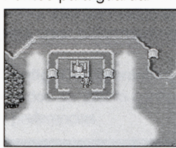
B Añade más azul.
G Añade más verde.
R Añade más rojo.

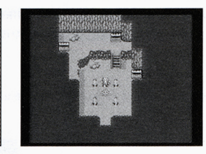
Save (Para guardar)



Puedes guardar el estado actual de tu juego utilizando una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) o el "Memo" (sistema memo).

Puntos para guardar





Solo podrás guardar la partida en el Mapa del mundo o en puntos para guardar ubicados en las cavernas. No podrás guardar en los pueblos ni en los castillos.

En un juego de rol, los pueblos y los castillos sirven como centros donde puedes encontrar información y objetos.

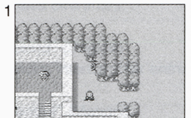
PUEBLOS Y CASTILLOS

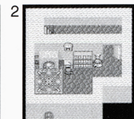
HABLAR

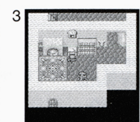
Para hablar con la gente, colócate enfrente de ella y pulsa el botón ✕. Algunas veces, mientras estés hablando con alguien o estés examinando algo, aparecerá una lista de "Item" (objetos). Elige el objeto apropiado para la situación. La misma persona puede hablar de distintas cosas a lo largo del juego. Una lista de objetos puede aparecer automáticamente.

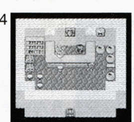
MOVER

Pulsa los botones de dirección para dirigir los movimientos de tus personajes. Si mantienes el botón ◎ pulsado mientras te mueves, el personaje correrá.

1 

2 

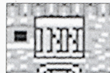
3 

4 

1. Podrás pasar por algunos lugares que aparentan estar bloqueados. También podrás encontrar tesoros escondidos o atajos.
2. Debes pulsar el botón ✕ para abrir algunas puertas.
3. Podrás encontrar objetos en cofres de tesoros y en jarrones.
4. Podrás encontrar objetos encima de algunos armarios.

GUÍA DE TIENDAS

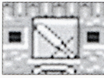
Encontrarás algunas tiendas en los pueblos donde podrás comprar los objetos que necesites o vender aquellos que te sobren.



Inn (Posadas)
Al pasar la noche en una posada, tus HP y MP se restaurarán por completo y tus estados alterados se curarán.



Tienda de objetos
Aquí podrás comprar objetos variados y vender objetos de tu inventario.



Weapon Shop (Tienda de armas)
Aquí podrás comprar armas y vender objetos de tu inventario.

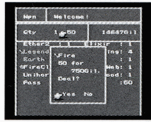


Armor Shop (Tienda de armaduras)
Aquí podrás comprar armaduras y vender objetos de tu inventario.

COMPRAR Y VENDER OBJETOS

Si hablas con un vendedor detrás del mostrador, podrás comprar/vender objetos.

Buy (Comprar)
Antes de confirmar tu selección, elige la cantidad que quieres comprar. Si escoges un arma o armadura con la que los personajes se pueden equipar, los personajes levantarán los brazos con alegría. (Por ejemplo, si eliges el escudo Aegis, entonces Cecil, Kain y Cid se alegrarán. Si eliges la espada Ninja Kunai, sólo Edge se alegrará).

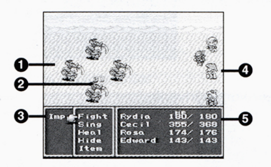


Sell (Vender)
Elige la cantidad que quieres vender y selecciona el objeto para ver su precio. Si te parece bien el precio, pulsa el botón ⊗ otra vez.

* Si la cantidad que deseas comprar/vender supera a “1”, mueve el cursor hasta “10” y pulsa los botones de dirección ↑/↓. Para aumentar la cantidad por múltiplos de “10”, mueve el cursor hasta “10” y pulsa el botón △.

SISTEMA DE BATALLA

Para luchar con éxito, asegúrate de que entiendes adecuadamente el sistema de batalla. Conforme ganes batallas, obtendrás dinero (gils) y puntos de experiencia.



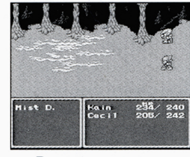
PARA LEER LA PANTALLA DE BATALLA

1) Monstruos enemigos. Pueden atacarte desde la fila delantera o trasera.
2) Si atacas a un monstruo enemigo, la cantidad de daño infligido aparecerá en blanco. Los números en verde representarán la cantidad de HP recuperada.
3) Los nombres de los monstruos.
4) Los miembros del grupo.
5) Los nombres de los personajes y sus HP actuales/HP máximos.

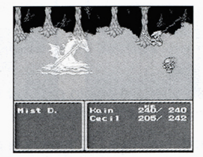
BATALLA EN TIEMPO ACTIVO (ATB)

El sistema ATB controla el paso del tiempo durante las batallas. Este sistema permite a aquellos con mayor nivel de "Agility" (Agilidad) actuar primero, sean amigos o enemigos.
Mientras que en un sistema de batalla por turnos cada personaje actúa inmediatamente después de que seleccionas un comando, en el sistema ATB, la demora entre el comando y la ejecución es determinada por la "Agility" (Agilidad). Cuando un personaje esté listo para actuar, empezará a parpadear en la pantalla, y su nombre aparecerá en amarillo. Cuando los aliados seleccionan los comandos de batalla, el tiempo se consume y los enemigos continúan atacando, así que ten cuidado. Si escoges la opción "Active" (modo activo) en la configuración del menú, los enemigos te atacarán incluso mientras seleccionas objetos o hechizos.

Cómo aprovechar mejor el sistema ATB
Si luchas contra monstruos que se transforman, como por ejemplo, Mist D, deberás calcular adecuadamente el tiempo de tu ataque para provocar más daño. Cuando la imagen del monstruo se pone borrosa no sirve de nada atacarle, así que debes usar ese tiempo para curarte. Cuando el monstruo reaparezca, reanuda el ataque.



Retrasa tu ataque.

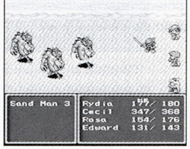


Cuando el monstruo vuelva a aparezcer, reanuda el ataque.

COMANDOS DE BATALLA

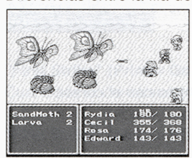
Además de "Fight" (Luchar) y "Item" (Objeto), cada personaje tiene su propia serie de comandos.

FIGHT (Luchar)



Utiliza el comando "Fight" (Luchar) para atacar físicamente a los enemigos. Selecciona "Fight" (luchar) y después selecciona el blanco. Si otro miembro del grupo derrota ese objetivo primero, el personaje atacará automáticamente a otro enemigo.

Diferencias entre la fila delantera y la fila trasera

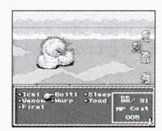


Los ataques físicos pueden causar más daño desde la fila delantera debido a que tienen mayor poder de ataque y más precisión, pero, a cambio, recibirás más daño. Sin embargo, la magia y las armas "Projec" (Proyectil) (por ejemplo, un arco), pueden provocar el mismo daño tanto desde la fila delantera como desde la trasera. Los enemigos también pueden colocarse en dos filas. Considera estos aspectos cuando organices la formación de batalla.

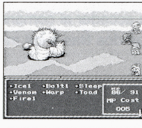
MAGIC (Magia)

Para utilizar la magia, selecciona un tipo de magia (por ejemplo, negra o blanca), el hechizo que quieres lanzar y el blanco.

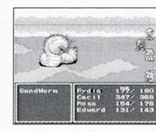
Cuando utilices el comando "Magic" (magia), el personaje empezará a conjurar. El tiempo necesario para lanzar un hechizo dependerá del tipo de hechizo que utilices. Mientras tanto, el tiempo de batalla, controlado por el sistema ATB, continuará disminuyendo. Cuando lances el hechizo, se consumirán puntos MP, pero si no tienes suficientes, no podrás lanzarlo. Si otro miembro del grupo derriba el blanco mientras que un personaje aún está preparando un conjuro, el hechizo será automáticamente lanzado hacia otro blanco.



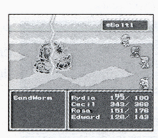
Utiliza el cursor para elegir el hechizo y confirma tu selección pulsando el botón ⊗.



Coloca el cursor en el blanco y entonces pulsa el botón ⊗.



El personaje empezará a conjurar el hechizo.



Cuando el conjuro se haya completado, se lanzará el hechizo.

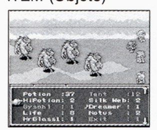
Para lanzar el hechizo a varios blancos

Algunos podrán lanzarse sobre múltiples blancos. Selecciona el hechizo y pulsa el botón de dirección ← hasta que el cursor parpadee sobre todos los enemigos; también puedes pulsar el botón de dirección → para apuntar hacia tus aliados.

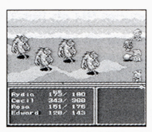
Hay algunos hechizos que afectan a múltiples blancos automáticamente al ser seleccionados.

Si te atacan por la espalda, pulsa el botón de direción → para enemigos y el botón de dirección ← para aliados.

ITEM (Objeto)



Selecciona el objeto que quieres utilizar.

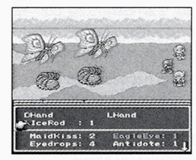


Selecciona el personaje sobre el cual el objeto será utilizado. Algunos objetos apuntarán automáticamente a múltiples blancos.

Para utilizar objetos durante la batalla, selecciona "Item"(Objeto), escoge un objeto con el cursor, pulsa el botón ⊗ dos veces para confirmar tu selección, y selecciona el blanco.

Los objetos de ofensiva sólo podrán ser usados sobre los enemigos.

Para cambiar de armas durante la batalla



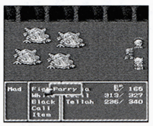
Selecciona el arma que quieres usar en la ventana de "Item" (Objeto). Después, continúa pulsando el botón de dirección [UP] hasta que aparezca el menú de "Weapon" (Armas). Escoge el arma que quieras reemplazar y pulsa el botón ⊗ para confirmar tu selección. A continuación, podrás usar el arma adquirida en la batalla. Podrás utilizar algunas armas como si fueran objetos. Abre el menú "Weapon" (Armas), selecciona el arma que quieras usar y elige el blanco.

ROW (Fila)



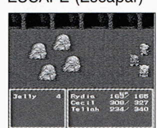
Pulsa el botón de dirección ← para acceder al comando "Row" (Fila). Utiliza este comando para intercambiar entre las dos filas a los miembros del grupo durante la batalla.

PARRY (Esquivar)



Pulsa el botón de dirección → para acceder al comando “Parry” (Esquivar). Utiliza este comando para aumentar tu poder de defensa.

ESCAPE (Escapar)



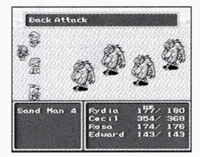
Pulsa simultáneamente los botones L1 y R1 para escapar. Si quieres escapar de enemigos veloces, tendrás que mantener apretados los botones por más tiempo. No podrás escapar de los jefes.

“First Strike” (Primer Golpe), “Back Attack” (Ataque Trasero) y “Ambushed” (Emboscada)
Cuando te encuentres con enemigos, puede aparecer uno de los siguientes mensajes:

“First Strike” (Ataque Primero): En el encuentro, tendrás un tiempo determinado para atacar primero.

“Ambushed” (Emboscada): En el encuentro, el enemigo atacará primero durante un tiempo determinado.

“Back attack” (Ataque Trasero): En el encuentro, el enemigo te atacará por la espalda.

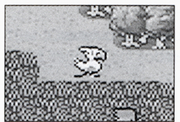


Ten cuidado: las filas delantera y trasera de tu grupo se intercambiarán, dejando vulnerables a los personajes más débiles. Utiliza el comando “Row” (fila) para volver a la formación normal del grupo. Además, al igual que cuando estás en una emboscada, el enemigo tomará la iniciativa de atacar primero.

CHOCOBOS

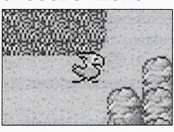
Los Chocobos son personajes famosos en las series de FINAL FANTASY. Viven en los bosques Chocobo repartidos por todo el mundo. Existen cuatro tipos de Chocobos, dos de los cuales pueden transportar velozmente a tus personajes, permitiéndoles así evitar encuentros con enemigos.

CHOCOBO AMARILLO



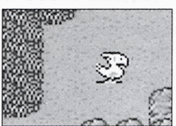
Estos son los chocobos normales, los cuales pueden transportar a tu grupo por tierra y agua al doble de la velocidad del grupo. Para montar en un chocobo, colócate frente a éste y pulsa el botón ⊗. Para desmontar, pulsa el botón ⊗ de nuevo. Una vez que te hayas bajado, el chocobo volverá al bosque.

CHOCOBO NEGRO



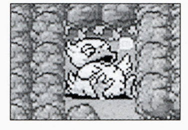
Los chocobos negros pueden transportar a tu grupo por el aire a baja altura, pero no pueden cruzar montañas. Además, solo podrán aterrizar en los bosques. A diferencia de los chocobos amarillos, los chocobos negros te esperarán después de haberte bajado. Sin embargo, una vez que los montes de nuevo volarán a su bosque de origen.

CHOCOBO BLANCO



Los chocobos pueden restaurar completamente tus puntos MP. Existe por lo menos un chocobo blanco en cada bosque Chocobo.

CHOCOBO GORDO



Estos son los jefes de los chocobos y pueden almacenar objetos para ti. Utiliza un Gysahl cuando “el olor de un chocobo esté en el aire”, y éste aparecerá.

MEDIOS DE TRANSPORTE

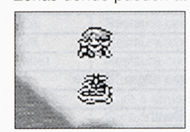
Te podrás desplazar velozmente por el Mapa del mundo utilizando los distintos vehículos. Pulsa el botón ⊗ para subir y bajar de los vehículos.

AIRSHIP (Barco Volador)



Los "Red Wings" (Alas Rojas) son barcos voladores que Cid remodeló con propósitos militares. El "Enterprise" es una versión mejorada de los "Red Wings". En el juego aparecerán otros poderosos barcos voladores.

Zonas donde pueden aterrizar los barcos voladores:

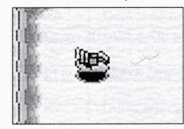


Llanuras (amarillo verdoso)



Llanuras (verde)

HOVERCRAFT (Aerodeslizador)



Es el transporte real de Damcyan. Con el aerodeslizador podrás viajar tanto por tierra como por aguas poco profundas.

Zonas donde pueden aterrizar los aerodeslizadores:

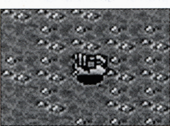


Desierto

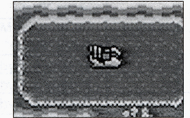


Llanuras

Zonas por donde pueden viajar los aerodeslizadores:



Aguas poco profundas



Lagos

OBJETOS

Durante tu viaje necesitarás objetos, por lo que debes familiarizarte con cada uno de ellos. Algunos objetos sólo pueden usarse durante la batalla, mientras que otros sólo se pueden usar por medio del menú de "Item" (Objetos).

OBJETOS DE OFENSIVA

Nombre	Efecto
Bomb	Causa daño de fuego.
Big Bomb	Versión fuerte de "Bomb". Lanza una bola de fuego que abrasa a los enemigos.
Notus	Causa daño de frío.
Boreas	Versión fuerte de "Notus". Lanza un enorme carámbano de hielo penetrante que daña a los enemigos.
ThorRage	Causa daño de rayo.
ZeusRage	Versión fuerte de "ThorRage". Daña a los enemigos con un poderoso ataque relámpago.
Stardust	Daña con polvo de estrellas a cualquier tipo de enemigo.
Inferno	Abrasa al enemigo con fuego de dragón.
Blizzard	Congela al enemigo con aliento de dragón.
LitStorm	Liquida al enemigo con un rayo de dragón.
GaiaDrum	Causa un terremoto para dañar a un enemigo. Es igual que el hechizo de magia negra "Quake".
Grimoire	Un libro de conjuros que invoca a una criatura al azar.
Coffin	Mata al enemigo instantáneamente. Es igual que el hechizo de magia negra "Death".
HrGlass1	Detiene el tiempo de los enemigos, inmovilizándolos.
HrGlass2	Versión fuerte de "HrGlass1". Los enemigos permanecen inmóviles por más tiempo.
HrGlass3	Versión fuerte de "HrGlass2". Los enemigos permanecen inmóviles por todavía más tiempo.
Silk Web	Lía redes alrededor del enemigo para dificultar su movilidad. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Slow".
MuteBell	Silencia al enemigo, evitando así que use magia. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Mute".
Bestiary	Permite ver la cantidad de HP y los puntos débiles del enemigo. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Scan".
Hermes	Aumenta la agilidad. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Haste".
Bacchus	Causa locura al enemigo y lo lleva a atacar con fuerza pero descontroladamente. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Bersk".
Kamikaze	Sacrifica los HP propios para dañar al enemigo con la misma cantidad. El personaje que lo use se queda KO.
Vampire	Restaura los HP propios, absorbiendo HP del enemigo. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia negra "Drain".
Succubus	Restaura los MP propios absorbiendo MP del enemigo. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia negra "Psych".
Bomb	Enseña a Rydia cómo invocar a Bomb.
Imp	Enseña a Rydia cómo invocar a Imp.
Cocatris	Enseña a Rydia cómo invocar a Cocatris.
Mage	Enseña a Rydia cómo invocar a Mage.

OBJETOS DE DEFENSA

Nombre	Efecto
Illusion	Te permite esquivar ataques creando a tu doble. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca “Blink”.
StarVeil	Refleja la magia del enemigo con una pared de luz sagrada. Es más fuerte que el hechizo de magia blanca “Wall”.
MoonVeil	Versión fuerte de “StarVeil”. Refleja la magia blanca del enemigo con una pared de luz lunar.

OBJETOS DE RECUPERACIÓN

Nombre	Efecto
Potion	Restaura algunos HP.
HiPotion	Versión fuerte de “Potion”.
X-Potion	Versión fuerte de “HiPotion”.
Ether1	Restaura algunos MP.
Ether2	Versión fuerte de “Ether1”.
Elixir	Restaura completamente los HP y los MP.
Tent	Restaura algunos HP y MP. Cura todos los estados alterados excepto KO.
Cabin	Restaura completamente los HP y MP. Cura todos los estados alterados.
Life	Cura KO y restaura los HP mínimos. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca “Life1”.
MaidKiss	Cura a aquellos que se han transformado en sapos (cura “Toad”).
Soft	Cura a aquellos que están petrificados (cura “Petrify”).
Mallet	Cura a aquellos que se han hecho pequeños (cura “Mini”).
DietFood	Cura a aquellos que han sido convertidos en cerdos (cura “Pig”).
EchoNote	Cura a aquellos que han perdido su habilidda mágica (cura “Silence”).
Eyedrops	Cura a aquellos que se han quedado ciegos (cura “Darkness”).
Antidote	Cura a aquellos que han sido envenenados (cura “Poison”).
Cross	Cura a aquellos que han sido embrujados (cura “Curse”).
Remedy	Cura todos los estados alterados excepto KO. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca “Esuna”.
Alarm	Despierta a aquellos que se han dormido durante la batallla (cura “Sleep”).
Unihorn	Cura inmediatamente los estados alterados que desaparecen después de la batalla (como “Confuse” y “Berserk”).

OTROS OBJETOS

Nombre	Efecto
Exit	Te teletransporta de las mazmorras a la superficie.
EagleEye	Aleja el punto de vista para dar una visión panorámica de los alrededores. Produce el mismo efecto que el hechizo de magia blanca "Sight".
Gysahl	Si se utiliza en una zona donde haya olor a chocobo en el aire, llama a un Chocobo Gordo.
Whistle	Permite llamar a un Chocobo Gordo desde cualquier parte, excepto durante una batalla.
Ag Apple	Incrementa los HP máximos en 50 puntos.
Au Apple	Incrementa los HP máximos en 100 puntos.
SomaDrop	Incrementa los MP máximos en 10 puntos.
Alert	Avisa a los enemigos de tu presencia y te lleva directamente a la batalla.

ESTADOS ALTERADOS

La magia y los objetos son necesarios para curar los estados alterados infligidos por los enemigos durante la batalla. “Remedy” (Remedio), “Tent” (Tienda de Lona) y “Esuna” pueden curar todos los estados alterados, excepto KO. Para curar todos los estados, incluyendo KO, se aconseja pasar la noche en una posada o utilizar un “Cabin” (Cabina).

Nombre	Ejemplo*		Efecto	Cura**
KO		KO	El blanco no podrá participar en la batalla hasta que se haya recuperado.	Life, Life1, Life2
Petrify			El blanco se convierte en piedra y es inmovilizado hasta recuperarse.	Soft
Toad			El blanco se transforma en sapo y no puede usar magia. Su poder de ataque y defensa disminuirá.	MaidKiss, Toad
Silence			El blanco no puede usar magia.	EchoNote
Mini			El blanco se encoge. Su poder de ataque y defensa disminuirá.	Mallet, Mini
Pig			El blanco se transforma en cerdo y no puede usar magia.	DietFood, Piggy
Darkness			El blanco sufre ceguera; disminuirá su precisión para realizar ataques físicos.	Eyedrops
Poison			El HP del blanco disminuye gradualmente.	Antidote
Paralyze			El blanco se queda paralizado por un tiempo.	Unihorn, el efecto desaparece después de la batalla
Sleep			El blanco se queda dormido y es inmovilizado hasta que lo despiertan.	Alarm, Unihorn, el efecto desaparece después de la batalla o cuando sufre un ataque
Confuse			El blanco no se puede controlar y realiza ataques al azar.	El efecto desaparece después de la batalla o cuando los aliados o enemigos son atacados
Curse			El poder de ataque y defensa del blanco disminuye a la mitad.	Cross, el efecto desaparece después de la batalla

* En la columna de Ejemplo, los gráficos de la izquierda son imágenes que aparecen durante la batalla. Los iconos de la derecha aparecen en el Menú principal.

** En la columna de Cura, los objetos curativos se enlistan primero, seguidos de los hechizos.

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.



SCES-13840

FINAL FANTASY® V

ESPAÑOL

FINAL FANTASY® V

PRÓLOGO

Los sueños llenan de esperanza el Earth,
La valentía enciende el Fire,
La fuente de compasión es Water,
El Wind dirige el camino de la búsqueda.
Si la gente posee las cuatro cualidades, surgirá la luz.

PARA EMPEZAR

PREPARAR LA CONSOLA

Configura la consola de juegos PlayStation® siguiendo las directrices del manual de instrucciones. Antes de introducir o extraer el disco, asegúrate de que la consola esté apagada. Introduce el disco de FINAL FANTASY® V en la consola y cierra la cubierta del disco. Conecta el Mando al puerto de Mando 1 e inserta una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. Enciende la consola. La pantalla de inicio aparecerá después de la demo inicial. Pulsa el botón START (inicio) o el botón ⊗ para pasar directamente a la pantalla de inicio.

Aviso: Se recomienda no insertar ni extraer periféricos ni MEMORY CARDS (tarjetas de memoria) mientras la consola esté encendida.

LOS MOVIMIENTOS DE LOS BOTONES DE DIRECCIÓN

En este manual los símbolos denotan los movimientos ↑, ↓, ←, →, de los botones de dirección.

NUEVA PARTIDA

Antes de empezar una nueva partida, necesitarás al menos un bloque de espacio libre en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para poder guardar los datos del juego.

En la pantalla de inicio selecciona New Game con el botón de dirección y pulsa el botón ⊗ para empezar.

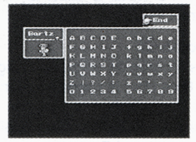
PARTIDA GUARDADA

Antes de continuar con una partida guardada, necesitarás una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con datos del juego FINAL FANTASY® V guardados.



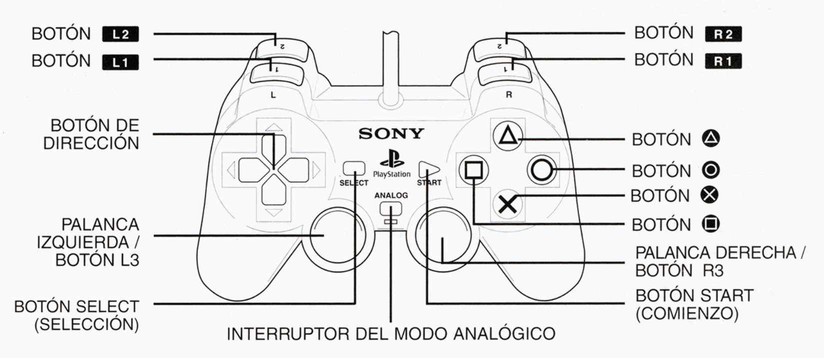
En la pantalla de inicio selecciona Slot 1 con el botón de dirección y pulsa el botón ⊗ para abrir la pantalla de cargar. Selecciona el bloque de memoria con los datos guardados del juego FINAL FANTASY V y pulsa el botón ⊗ para continuar.

PONER NOMBRE A LOS PERSONAJES



Durante el juego tendrás la oportunidad de poner nombre a varios personajes importantes. Al principio del juego aparecerá una pantalla con el texto “Enter a name…” (“Introduce un nombre…”). Pulsa el botón ⊗ y se abrirá una pantalla para introducir el nombre. Introduce el nombre letra por letra. Selecciona con el botón de dirección la letra que quieras introducir y pulsa el botón ⊗ para confirmar. Si te equivocas, pulsa el botón ◎ para volver atrás. Una vez que termines de introducir el nombre, selecciona End y pulsa el botón ⊗ para completar el proceso y seguir con la partida.

USO DEL MANDO



Botón ✕

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Ejecutar un comando seleccionado con el botón de dirección.
- Conseguir información. Hablar con otros personajes colocando al personaje junto a ellos.
- Encontrar objetos y averiguar el contenido de los cofres de tesoros.
- Subir y bajar de varios medios de transporte como el Zeppelin o el Chocobo.
- Activar interruptores de puertas, ascensores, etc.

Botón ○

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Cancelar el comando seleccionado (volviendo al Menú anterior).
- Cerrar pantallas del Menú.
- Incrementar al doble la velocidad de movimiento del personaje si lo pulsas en conjunto con el botón de dirección.

Botón □

Este botón se utiliza en la siguiente situación:

- Para abrir la pantalla del mapa, sólo disponible si el personaje posee el World Map.

El mapa indica la posición actual del personaje y de los castillos, ciudades y aldeas más cercanos. Es imprescindible para explorar el mundo (también muestra la ubicación de los Chocobos, los Flying Dragons y el Zeppelin).

Botón △
Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:
• Abrir la pantalla del Menú Principal.
Este comando no funciona durante las batallas o los eventos. (Ver la sección de la pantalla del Menú Principal).

Botón de dirección
Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:
• Mover el cursor y seleccionar comandos u objetos.
• Mover a los personajes y medios de transporte.

Botón R1
Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:
• Escapar de batallas, pulsando en conjunto con el botón L1.
• Repasar las listas de objetos y hechizos en la pantalla del Menú.

Botón R2
Este botón se utiliza en la siguiente situación:
• Repasar las listas de objetos y hechizos en la pantalla del Menú.

Botón L1
Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:
• Escapar de batallas, pulsando en conjunto con el botón R1.
• Repasar las listas de objetos y hechizos en la pantalla del Menú.

Botón L2
Este botón se utiliza en la siguiente situación:
• Repasar las listas de objetos y hechizos en la pantalla del Menú.

Botón START (inicio)
Este botón se utiliza en la siguiente situación:
• Poner el juego en pausa durante una batalla.
Con el juego en pausa tendrás tiempo de elaborar estrategias para derribar a los enemigos.

HISTORIA

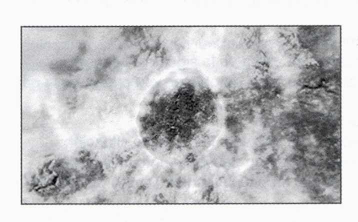
El mundo prosperaba con el poder de los cuatro Crystals (Cristales) – Wind (Viento), Earth (Tierra), Fire (Fuego) y Water (Agua). Con el poder del Viento navegaban en los mares. Con el poder del Fuego, empezaron el proceso de industrialización. Con el poder del Agua saciaban la sed y con el poder de la Tierra, se aprovechaban de la buena fortuna.

Un día, el Tycoon King (Rey Tycoon), tras sentir algo extraño en las corrientes de aire, se precipitó hacia el Wind Shrine (Santuario del Viento) sólo para presenciar el Wind Crystal (Cristal del Viento) hacerse añicos. Además de esta catástrofe, las tierras de alrededor del Tycoon Castle (Castillo de Tycoon) sufrían, en ese momento, temblores de tierra debido a que un meteorito enorme se había estrellado contra la tierra.

Los acontecimientos de ese día reunirían las vidas de cuatro personajes distintos en un destino común. El pirata, Faris, que presenció el destrozo del Viento. El soldado, Galuf, que sobrevivió el impacto del meteorito, pero que como como consecuencia perdió la memoria. La jovencita, Reina, que se marchó del Tycoon Castle en busca de su padre y del viajero vagabundo, Bartz.

¿Por qué se destrozó el Cristal? ¿Dónde está el Tycoon King? ¿Qué tiene que ver el meteorito estrellado con todo esto?

Todo se desvelará durante esta gran aventura, repleta de nuevos encuentros y muchos más misterios, que acaba de empezar…









GUARDAR Y ACABAR

GUARDAR EN LA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Introduce la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 o 2. Necesitas tener al menos un bloque de memoria vacío para guardar en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Podrás guardar la partida mientras viajas por el mundo o en los círculos mágicos de las ciudades y mazmorras. Selecciona Save en la pantalla del Menú. Selecciona una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para guardar los datos de la partida y pulsa el botón ⊗. En la pantalla aparecerá el Menú MEMORY CARD, File Screen (Archivos de la MEMORY CARD). Selecciona un bloque de memoria en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para guardar los datos actuales de tu partida.

GUARDAR UN "MEMO FILE"



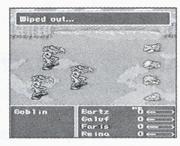
Guardar los datos de la partida en un "Memo File" (archivo temporal) no es lo mismo que guardar en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria). El sistema de "Memo File" te permite guardar datos temporalmente en la memoria de la PlayStation. Una vez que la consola esté apagada (OFF), o que pulses el botón RESET (espera/reinicio), el "Memo File" se borrará. Los datos que quieras guardar permanentemente deberás guardarlos en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Para guardar un "Memo File" debes seleccionar Save en la pantalla del Menú Principal y después selecciona Memo. A continuación, pulsa el botón ⊗ para guardar.

SOFT RESET (REINICIO DEL SOFTWARE)

Para volver a empezar una partida guardada en un "Memo File", ejecuta un "Soft Reset" (pulsando simultáneamente los botones R1, R2, L1, L2, START (inicio) y SELECT (selección)). La pantalla de inicio aparecerá después de la demo inicial. Selecciona Memo en esta pantalla para volver al juego guardado en el "Memo File".

GAME OVER (FIN DEL JUEGO)

La partida puede acabarse antes de lo previsto con una derrota en el campo de batalla. Perderás una batalla si todos los miembros del grupo padecen de cualquiera, o una mezcla de, los siguientes estados:



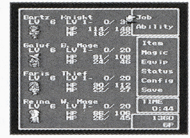
- Los HP (puntos de vitalidad) se reducen a cero.
- El estado alterado Piedra.
- El estado alterado Zombi.



Cuando se termina el juego, después de la pantalla "Game Over", el juego regresa a la demo inicial. Para volver a jugar podrás recargar los datos de la última partida guardada.

PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

La pantalla del Menú Principal se puede abrir en cualquier momento, menos en batallas u otros eventos, pulsando el bóton △.



DATOS DE LOS PERSONAJES

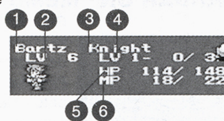
1. Nombre del personaje.

2. LV

• Nivel actual del personaje.

3. Job

• Indica el nombre del Job actual y/o los estados alterados que padece el personaje. (Ver la sección Estados Alterados en la página16).



4. LV de Job

• Indica el nivel de Job actual

• Indica los ABP (puntos de experiencia) acumulados y los que faltan para conseguir el siguiente Nivel de Job

5. HP (Puntos de Vitalidad)

• Indica el valor máximo/actual de los HP del personaje.

6. MP (Puntos de Magia)

• Indica el valor máximo/actual de los MP del personaje.

CAMBIOS DE FORMACIÓN

Podrás cambiar la formación del grupo en combate colocando a los personajes en dos filas. Pulsa el botón de dirección ← en la pantalla del Menú Principal y aparecerá el subcomando Order. Para mover a un personaje a la fila delantera (más útil para ataques directos y menos para la defensa), o a la fila trasera (más útil para la defensa y menos para el ataque), selecciónalo y pulsa el botón ✕ dos veces.
Para cambiar la posición de dos personajes en el grupo, selecciona uno y pulsa el botón ✕.
A continuación, selecciona al otro personaje y pulsa el botón ✕ otra vez.

Dato útil: El personaje primero de la lista será el que aparecerá cuando estás viajando por el mundo.

PANTALLA DEL MENÚ

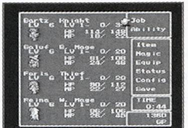
La Pantalla del Menú consiste en datos de los personajes y 4 ventanas. Descripciones breves acerca de lo que significa cada ventana se encontrarán en esta sección.

Ventana de Job y habilidades

Esta ventana permite cambiar los Job y habilidades de los personajes.

Ventana de comandos del Menú

Esta ventana permite al jugador seleccionar y ejecutar los siguientes comandos:



- Item (Objeto)
- Magic (Hechizos)
- Equip (Armas y Armaduras)
- Status (Estadadísticas)
- Config (Configuración)
- Save (Guardar)

Ventana del tiempo

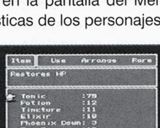
Indica la suma del tiempo jugado.

Ventana del dinero

IIndica la cantidad de GP (dinero) que tienes a tu disposición.

UTILIZAR LOS COMANDOS DEL MENÚ

En la siguiente sección podrás aprender el uso de cada comando del Menú en la pantalla del Menú Principal. Podrás utilizar este Menú para recupar HP y MP, comprobar las estadísticas de los personajes y equiparlos de objetos, armar y armaduras.



Dato útil: Para repasar la información en cada ventana de la pantalla del Menú, pulsa los botones L1, L2, R1 o R2.

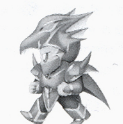
Item (Objetos)

Este comando permite utilizar y ordenar los objetos en tu inventario. Selecciona el comando Item en la pantalla del Menú Principal, pulsa el botón ⊗ y se abrirá una pantalla. Pulsa el botón ◎, para utilizar los siguientes subcomandos:

USE (Usar)

Los objetos del inventario que se pueden utilizar inmediatamente aparecen en blanco.

Selecciona el subcomando Use y pulsa el botón ⊗. Para utilizar un objeto, selecciónalo y pulsa el botón ⊗ dos veces. A continuación, aparecerá una pantalla con los personajes del grupo. Selecciona al personaje que vaya a utilizar el objeto y pulsa el botón ⊗. Los objetos que no se puedan utilizar estarán en color gris.





ARRANGE (Ordenar)
Para ordenar automáticamente la lista de objetos, armas, y armaduras, selecciona el subcomando Arrange y pulsa el botón ⊗. (Orden: Objetos consumibles, armas, armaduras y otros).

RARE (Objetos importantes)
Entre los objetos que vayas encontrando, algunos son necesarios para avanzar en el juego. Selecciona el subcomando Rare y pulsa el botón ⊗ para ver los objetos importantes.

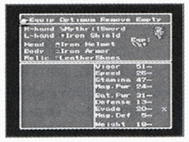
ITEM USE (Descripción de los objetos)
Muestra la descripción del objeto seleccionado. Para las armas y las armaduras, sólo las que tienen efectos especiales tendrán una descripción.

LISTA DE OBJETOS
Para reorganizar los objetos de la lista manualmente, primero selecciona el objeto que quieras cambiar y pulsa el botón ⊗. Después, selecciona otro objeto y a continuación pulsa el botón ⊗ para intercambiar sus posiciones. Continúa con este proceso hasta que todos los objetos estén en el orden que quieras. Es conveniente que coloques los objetos que vayas a utilizar con más frecuencia al principio de la lista.

Magic (Hechizos)
Para utilizar los hechizos que el grupo tiene a su disposición, los personajes necesitan tener un Job. Selecciona el comando Magic en la pantalla del Menú Principal y pulsa el botón ⊗. A continuación, aparecerá una pantalla con los personajes del grupo. Selecciona al personaje que vaya a tener el Job y pulsa el botón ⊗. Aparecerá la ventana con la lista de hechizos. Los hechizos que puedes utilizar están en blanco y los que no se pueden utilizar en gris. Para usar un hechizo mágico inmediatamente, selecciónalo y pulsa el botón ⊗. Después elige el blanco en la ventana de los personajes del grupo y pulsa el botón ⊗ para lanzarlo.

HECHIZOS CON VARIOS BLANCOS
Algunos hechizos afectan a varios blancos directamente. Para apuntar a uno o varios blancos, pulsa el botón de dirección ←/→. Pulsa el botón ⊗ para lanzar el hechizo.

Equip (Equipamiento)
Para utilizar las armas y armaduras que el grupo tiene a su disposición, los personajes necesitan tener un Job. Selecciona el comando Equip en la pantalla del Menú Principal y pulsa el botón ⊗. A continuación, aparecerá una pantalla con los personajes del grupo. Selecciona al personaje que vayas a equipar y pulsa el botón ⊗.



Equip (Equipamiento)
Para equipar a un personaje con armas y armaduras. Primero, selecciona la parte del cuerpo que quieras equipar usando el botón de dirección. A continuación, pulsa el botón ⊗ para ver las armas y armaduras que estén disponibles. Selecciona el arma o armadura para equipar y pulsa el botón ⊗ otra vez para confirmar. Pulsa el botón ◉ para volver a la pantalla del Menú Principal. Algunas armas y armaduras podrán cambiar los valores de las estadísticas vitales de los personajes. Las estadísticas aumentadas aparecerán en amarillo y las disminuidas en un color oscuro.

Optimum (Optimización)
Para equipar automáticamente un personaje de las armas y armaduras más poderosas del inventario dependiendo del Job que tenga, selecciona el subcomando Optimum y pulsa el botón ⊗.

Remove (Quitar)
Para cambiar una pieza específica de equipamiento del personaje seleccionado. Una vez que hayas hecho la selección, pulsa el botón ⊗ para completar el proceso.

Empty (Vaciar)
Este comando permite quitar instantáneamente todas las piezas de equipamiento del personaje seleccionado.

Status (Estadísticas)
Para ver la información sobre las estadísticas de los personajes, selecciona el comando Status en la pantalla del Menú Principal y pulsa el botón ⊗. A continuación, aparecerá una pantalla con los personajes del grupo. Selecciona al personaje que quieras ver y pulsa el botón ⊗. Esta información incluye:

- Character el Nivel (El Nivel actual del personaje)
- HP/MP (mámixo/actual)
- Job
- Status (Estadísticas)

Config (Configuración)
Personaliza la configuración de las opciones del juego al gusto del jugador.



Bat. Mode (modo Batalla)
Esta opción te permitirá intercambiar entre los modos Active (Activo) y Wait (Espera). En el modo Active los enemigos te atacan mientras pasa el tiempo y haces tus selecciones. En el modo Wait la batalla se pone en pausa cuando abres la pantalla de Hechizos/Objetos y los enemigos esperan a que termines de hacer tus selecciones antes de atacarte.

Bat. Speed (velocidad de batalla)
Esta opción te permite cambiar la velocidad de la batalla. Pulsa el botón de dirección ←/→ para seleccionar la velocidad desde 1 (rápido) hasta 6 (lento).

Msg. Speed (velocidad de los mensajes)
Esta opción te permite cambiar la velocidad de los mensajes de batalla que aparecen en la parte de arriba de la pantalla. Pulsa el botón de dirección ←/→ para seleccionar la velocidad desde 1 (rápido) hasta 6 (lento).

Cmd. Setting (Configuración de los comandos)
Esta opción te permite escoger entre dos pantallas de combate. La opción Window es la predeterminada. En esta opción, los comandos para cambiar la formación del grupo en batalla Change (Cambio) y Defend (Defender), se pueden acceder pulsando el botón de dirección ←/→ respectivamente. La segunda opción, Short, utiliza una ventana reducida con los comandos ordenados de una forma más resumida. Si escoges la opción Short, podrás seleccionar los comandos pulsando el botón de dirección ↑/↓/→/←. Después, pulsa el botón ⊗ para confirmar. En esta opción, en cambio, los comandos Change y Defend se pueden acceder pulsando los botones L1 y R1 respectivamente.

Indicador ATB

Esta opción te permite cambiar la apariencia de la ventana HP Window durante la batalla. Cuando lo pongas en **ON**, el indicador ATB aparecerá mostrando el tiempo restante hasta que el personaje vuelva a actuar. Cuando lo pongas en **OFF**, el valor actual/máximo de HP aparecerá en números.

Bartz	114/ 148
Galuf	75/ 108
Faris	90/ 112
Reina	46/ 106

OFF muestra los HP actuales/HP Máximos con números.

Bartz	120
Galuf	76
Faris	76
Reina	82

ON muestra los HP actuales con números, y el tiempo restante para el siguiente ataque con un indicador.

Sound (Sonido)
Esta opción te permite seleccionar entre sonido Stereo y Mono.

Cursor
Esta opción te permitirá cambiar entre las posiciones del cursor Reset y Memory.
Si escoges Reset, el cursor siempre aparecerá en la parte superior de la pantalla.
Si eliges el modo Memory, el cursor aparecerá en la última posición elegida en el menú.

Re-Equip (Re-Equipar)
Esta opción te permitirá elegir como se distribuirá el equipamiento de cada personaje después de cambiar el Job o Ability. Si escoges Optimum, el personaje será re-equipado inmediatamente con los más poderosos objetos del inventario. Si escoges Empty, cada vez que cambies el personaje, se le quitará todas las piezas de equipamiento.

Controller (Mando)
Esta opción te permitirá cambiar la configuración del mando.
• La opción Single utiliza solo un mando para las batallas. Este es el modo predeterminado.
• La opción Multi activa dos mandos en las batallas Esta opción te permitirá tener dos jugadores en una batalla. Los jugadores tienen que elegir un personaje para cada mando.

Window Color (color de las ventanas)
Podrás cambiar el color de las ventanas al gusto del jugador. Podrás ajustar el color pulsando ←/→ en el botón de dirección para cambiar los indicadores de color (R=Rojo, G=Verde, B=Azul).



MEDIOS DE TRANSPORTE Y TIENDAS

MEDIOS DE TRANSPORTE

Existen muchos modos de viajar por el mundo de FINAL FANTASY V. A medida que avances en el juego, el grupo se encontrará con diferentes medios de transporte. Al aprovechar estos diferentes medios de transporte, el grupo podrá visitar zonas a las que sería imposible llegar a pie. Se puede subir y bajar de los diferentes modos de transporte pulsando el botón ⊗.

Barco

El grupo puede embarcar en un barco para trasladarse con libertad a través de los mares. La velocidad de los barcos depende de su tipo.

Chocobo

Es una criatura con forma de pájaro que ayuda al grupo a moverse por tierra, ríos y lagos. Los Chocobos se desplazan dos veces más rápido de los que viajan a pie.

Zeppelin (Zepelín)

Un dirigible grande que puede desplazarse a rápida velocidad en el cielo. Los Zepelines sólo pueden despegar y aterrizar en terrenos lisos.

TIENDAS

El mundo de FINAL FANTASY V reboza de un gran número de establecimientos para ayudar en el viaje de los aventureros. Además de las "Inn" (posadas), también hay varios tipos de tiendas y comercios en los castillos y ciudades. Los objetos que se compran en las tiendas se añaden al inventario general. Habla con el encargado de la tienda para poder comprar o vender objetos.

Podrás seleccionar la cantidad de objetos que quieres comprar o vender pulsando el botón de dirección ←/→ (para aumentar/disminuir el número de uno en uno) o ↑ y ↓ (para aumentar/disminuir el número de 10 en10). La cantidad máxima que puedes tener en el inventario de un objeto es 99.

Para comprar

- El comando Buy te permitirá ver y comprar objetos que el encargado de la tienda tiene disponibles.
- Cuando quieras comprar armas o armaduras, los personajes que se pueden equipar darán un paso a la izquierda.

Para vender

- El comando Sell te permitirá ver y vender los objetos que el grupo tiene en su inventario a un precio reducido.

Para acabar las compras

- El comando Exit te permitirá salir de la pantalla de Comprar/Vender.

Inn (Posada)

Aquí, el grupo podrá recobrar HP/MP y curar todos los estado alterados, menos Zombi.

Weapons Shop (Tienda de Armas)

Podrás comprar varios tipos de armas aquí. La calidad y el tipo de armas variará dependiendo de la tienda.

Armor (Tienda de Armaduras)

Podrás comprar varios tipos de armaduras aquí. La calidad y el tipo de armadura variará dependiendo de la tienda.

Item Shop (Tienda de Objetos)

Podrás comprar objetos necesarios para tus aventuras como Potion (restaura 50 HP) y Phoenix Down (restaura KO).

Magic Shop (Tienda de Hechizos)

Podrás comprar varios tipos de hechizos aquí. Pero el tipo de hechizos variará dependiendo de la tienda.

COMANDOS DE BATALLA

El sistema de batalla de FINAL FANTASY V utiliza indicadores ATB (Active Time Battle) (Batalla en Tiempo Actual) para mostrar cuando los personajes están preparados para actuar. Cuando el indicador se está llenando, no puedes hacer nada. El jugador tiene que aprovechar cada turno y planear de antemano cómo derribar a los enemigos.

Durante el viaje, los aventureros tendrán la oportunidad de enfrentarse con una multitud de monstruos variados. Aparte de las batallas normales, existen los siguientes escenarios:

- A veces sorprenderás a un grupo de enemigos y tendrás la oportunidad de atacar primero.
- A veces un grupo de enemigos te sorprenderá y tendrás que defender primero.
- A veces un grupo de enemigos tenderá una emboscada y atacarán a la fila trasera primero.

Durante la batalla, el tiempo restante para que el personaje actúe se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando se llena la barra de cualquier personaje, la pantalla de batalla aparecerá, con los comandos disponibles. El primer comando de la lista es Fight (lucha), y después, un comando relacionado con el Job del personaje, si el personaje tiene un Job. La tercera opción normalmente también es otro comando de Job, pero puede permanecer vacío si no tiene Job, o si la habilidad asignada no es un comando. La última opción es el comando Item.

Fight (Lucha)

Cuando seleccionas el comando Fight, aparecerá una flecha por encima de los enemigos. Selecciona el blanco enemigo o aliado pulsando el botón direccional y pulsa el botón ⊗ para ejecutar el comando.

Comandos del Job

Si al personaje se le ha sido asignado un Job, un comando del Job seleccionado aparecerá por debajo del comando Fight en la pantalla de batalla.

Comandos de las habilidades

La tercera opción en la pantalla de batalla pertenece a una habilidad asignada en la pantalla de habilidades. Todos los comandos especiales que se pueden usar en batalla están indicados con el símbolo (!) y se pueden ejecutar pulsando el botón ⊗.

Hechizos

Podrás elegir entre los Job algunos que otorgan al personaje la habilidad de utilizar hechizos de White Magic (Magia Blanca), Black Magic (Magia Negra) y Blue Magic (Magia Azul). Para abrir una ventana con todos los hechizos disponibles a ese personaje, pulsa el botón ⊗ después de seleccionar el tipo de magia.
Selecciona un hechizo y pulsa el botón ⊗. Después, elige el blanco con el cursor y pulsa el botón ⊗ para lanzar el hechizo. Algunos hechizos pueden tener más de un blanco. Para apuntar a más de un blanco, elige al personaje enemigo o aliado que se encuentre más al fondo y pulsa el botón de dirección otra vez en esa misma dirección para seleccionar al grupo entero.

Item (Objetos)

El grupo también puede utilizar objetos en batalla. Selecciona el comando Item en la pantalla de batalla, y pulsa el botón ⊗ para abrir una ventana con todos los objetos del inventario. Para utilizar un objeto, selecciona un objeto y pulsa el botón ⊗ dos veces. Después elige el blanco (enemigo o aliado) en el que se utilizará el objeto y pulsa el botón ⊗ otra vez para ejecutar el comando. Los objetos no disponibles en batalla aparecerán en gris. También se te ofrece la posibilidad de organizar el orden del inventario durante la batalla.

Intercambio de armas y armaduras durante la batalla

Para cambiar de armas durante la batalla, primero selecciona el comando Item en la pantalla de batalla, y pulsa el botón ⊗ para abrir una ventana con todos los objetos del inventario. Selecciona el arma para equipar y pulsa el botón ⊗. Una vez que hayas hecho tu selección, pulsa el botón de dirección hasta llegar al principio de la lista de objetos, entonces vuelve a pulsar el botón otra vez más para abrir la ventana de "Equip." equipamiento de armas. Esta ventana muestra los objetos que el personaje seleccionado tiene equipados actualmente. Finalmente, selecciona el arma con la que se hará el cambio y pulsa el botón ⊗ otra vez.

Def. (Defender)

Pulsando el botón de dirección ← en la pantalla de batalla se abrirá el comando Def. Cuando ejecutas este comando (pulsando el botón ⊗), el personaje no actuará, pero resultará menos herido por los ataques enemigos.

Row (Formación)

Pulsando el botón de dirección ← en la pantalla de batalla abrirá el comando Row. Cuando ejecutas este comando (pulsando el botón ⊗), los personajes de la fila delantera y trasera cambiarán de posición. Este comando es útil en el caso de encontrarte en una emboscada tendida por unos monstruos enemigos.

Escapar

El comando para escapar de las batallas no aparece en la pantalla de batalla. Para intentar una fuga mantén pulsados los botones L1 y R1 simultáneamente. Este comando te liberará del combate la mayoría de las veces, pero ten en cuenta de que en algunas batallas es muy difícil o incluso imposible de escapar.

FIN DE LA BATALLA

A medida que vayas ganando batallas, recibirás GP (dinero), puntos EXP (experiencia) y puntos ABP (habilidades) por tus esfuerzos. La cantidad de dinero y puntos que recibirás depende del número y del tipo de enemigos derrotados. El dinero es útil para reposar en las "Inn", comprar armas, armaduras y hechizos. Los puntos EXP se distribuirán automáticamente entre los personajes, cuando lleguen a un cierto número de puntos, los personajes podrán subir de el Nivel. Los puntos ABP también se distribuirán automáticamente, dependiendo de los Job seleccionados. Una vez que los personajes hayan acumulado suficientes puntos, podrás aprender nuevos Job y habilidades correspondientes al el Nivel conseguido.

ENEMIGOS CON TESOROS

Después de derrotar a un enemigo, a veces encontrarás algún tesoro que otro en el campo de batalla. Si aparece la pantalla de tesoros después de una batalla, podrás recoger tu/s premio/s seleccionando el comando Take All.

ESTADOS ALTERADOS

Durante una batalla, cuando un personaje es atacado con un ataque especial de un enemigo, los siguientes cambios de estado pueden ocurrir. Algunos cambios pueden recuperarse después de la batalla, y otros, en cambio, no.

ESTADOS ALTERADOS NO RECUPERABLES DESPUÉS DE UNA BATALLA

Knockout (KO) Cuando los HP se reducen a cero, el personaje queda K.O. y no podrá luchar más.

Petrify (Piedra) Convierte al personaje en piedra, y no podrá luchar más.

Toad (Sapo) Reduce el poder ofensivo y defensivo del personaje, pierde el poder de lanzar todos los hechizos, menos el de Toad.

Mini (Mínimo) Reduce el poder ofensivo y defensivo del personaje, pero aún podrá lanzar hechizos.

Poison (Veneno) Envenena al personaje y disminuye continuamente los HP.

Dark (Tiniebla) Ciega al personaje y reduce la puntería.

Zombie (Zombi) Convierte al personaje en Zombi y ataca a los aliados en su turno de batalla.

ESTADOS ALTERADOS RECUPERABLES DESPUÉS DE UNA BATALLA

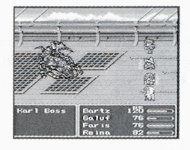
Age (Vejez) El personaje empieza a envejecer de una forma extraordinaria, disminuyendo las habilidades del personaje.

Silence (Mutis) Todos los hechizos quedan anulados y el personaje pierde el poder de lanzar hechizos.

Sleep (Morfeo) El personaje se duerme.

Paralyze (Parálisis) El personaje se queda paralizado, el movimiento es imposible.

Confuse (Confusión) El personaje pierde el sentido de la realidad, y se encuentra incapaz de distinguir entre enemigo o aliado.



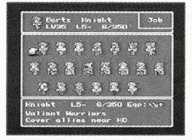
JOB Y CAMBIANDO JOB

DEFINICIÓN DE JOB

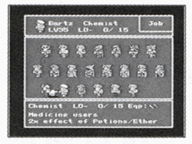
Los Job con los que un personaje puede equiparse están hechos con el espíritu de héroes anteriores contenidos en fragmentos de cristales elementales. Los personajes pueden aprender las habilidades de los héroes y compartir de su espíritu con los distintos Job. Por ejemplo, los personajes con el Job de “Knight” (espíritu de un caballero) se convertirán en espadachines, mientras los personajes equipados con el Job de “White Mage” (espírtu de Magia Blanca) aprenderán a lanzar hechizos potentes de Magia Blanca y los personajes con el Job de “Geomancer” (espíritu del Geomántico), podrán manipular los poderes de la naturaleza.

Dato útil: Para repasar la información en cada ventana de la pantalla del Menú, pulsa los botones L1, L2, R1 o R2.

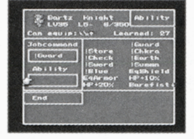
CÓMO INTERPRETAR LA PANTALLA JOB



Ventana de Job actual
Muestra el Job actual y el el Nivel obtenido en ese Job.



Ventana de Job disponibles
Cada personaje acumulará una lista de Job disponibles. El Job actual aparece en color.



Ventana de datos del Job actual
Muestra los datos del Job seleccionado en la ventana de Job disponibles. Muestra el nombre, el el Nivel actual y los ABP necesarios para progresar al siguiente el Nivel.

CÓMO CAMBIAR DE JOB

Para cambiar de Job, pulsa el botón △ para abrir la pantalla del Menú. Selecciona el comando Job en la pantalla del Menú Principal y pulsa el botón ⊗. (Si el grupo todavía no dispone de un Job, el comando Job será inaccesible). A continuación, aparecerá una pantalla con los personajes del grupo. Selecciona al personaje que quieras cambiar de Job y pulsa el botón ⊗ para abrir la pantalla Job. Podrás utilizar el botón de dirección para revisar la lista de Job disponibles. Selecciona el Job que quieras y pulsa el botón ⊗ dos veces. (Los datos del Job seleccionado aparecen en una ventana a la izquierda de la pantalla). Después de finalizar el cambio de Job, se abrirá la pantalla de habilidades. Si el grupo no dispone de habilidades, la pantalla de habilidades no aparecerá después de elegir un Job. Pero, en cambio, aparecerá la pantalla de "Equip". Dependiendo de las opciones activadas en la pantalla "Config", la pantalla "Equip" equipará automáticamente al personaje con los objetos más poderosos o quitará todos los objetos que el personaje tenga equipado.





HABILIDADES

DEFINICIÓN DE HABILIDAD

El Nivel que cada personaje consigue en los Job son independientes del Nivel actual del personaje. El Nivel de Job representa la cantidad de experiencia que cada personaje ha acumulado en ese Job. Cuando el personaje haya acumulado cierta cantidad de puntos de ABP (habilidades), subirá de Nivel. Cuanto más suba de Nivel en los Job, el personaje podrá aprender más habilidades. Las técnicas especiales que podrás aprender son distintas en cada Job. Una vez que el personaje haya aprendido una habilidad, aunque cambie de Job, siempre podrá utilizar la habilidad aprendida. Si combinas las habilidades de distintos Job, podrás crear personajes muy versátiles.

El Nivel y los puntos acumulados de los Job seleccionados aparecen a la derecha del Nivel actual de los personajes en la Pantalla del Menú principal y en la pantalla de Job. (Cuando el personaje sube de Nivel, el valor actual de los ABP será cero).

CÓMO INTERPRETAR LA PANTALLA DE HABILIDADES

1. Ventana del Comando del Job
Muestra el comando característico de cada Job, disponible a partir de la adquisición del Job.

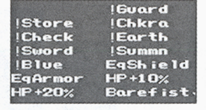
2. Ventana de la habilidad equipada actualmente
Muestra la habilidad que el personaje tiene equipado en ese momento.



3. Ventana de habilidades adquiridas
Muestra la lista de habilidades que el personaje seleccionado ha adquirido hasta ese momento.

4. Ventana de características
Muestra las características de las habilidades adquiridas.





COMBINAR HABILIDADES

Para abrir la pantalla de habilidades selecciona el comando Ability en la pantalla del Menú y pulsa el botón ⊗ para confirmar. Si el jugador pulsa el botón ⊗ otra vez más en la ventana de la habilidad equipada actualmente, podrás elegir una nueva habilidad en la ventana de habilidades adquiridas. Selecciona la nueva habilidad y pulsa el botón ⊗ para confirmar el cambio. Cuando estés satisfecho con los cambios selecciona el subcomando End y pulsa el botón ⊗ para volver a la pantalla del Menú.

Después de cambiar una habilidad tendrás que equipar de nuevo al personaje con armas y armaduras en la pantalla de "Equip". Si no dispones de alguna habilidad, no podrás utilizar el comando Ability, que aparecerá en gris.

Dato útil: No se debe combinar habilidades al azar. Por ejemplo, si un White Mage (Mago Blanco) aprende la habilidad Berserker (Furioso) en el Nivel 1, perderás el control del personaje (y de sus habilidades de Magia Blanca) en batalla cuando se activa la habilidad "Berserk" (Furia). También no es aconsejable equipar a un personaje de una habilidad que ya es innata. Por ejemplo, la habilidad del "EqShield" (Caballero del escudo) en el Nivel 4 tiene el mismo efecto que la habilidad innata "Shield" (Escudo) de un "Sorceror" (Hechizero). Debes concentrarte en aprender combinaciones útiles e intentar no malgastar los puntos de habilidad.

LISTA DE JOB Y HABILIDADES

JOB	EL NIVEL	HABILIDAD	CARACTERÍSTICAS
KNIGHT (Caballero)	1	Cover	Proteger a aliados debilitados de ataques directos.
	2	!Guard	Bloquear ataques directos completamente (daño cero).
	3	2 Handed	Sostiene con las manos el Double Attack Power (Poder de Ataque Doble), pero no puede equiparse de Shields.
	4	EqShield	Los personajes que no pueden equiparse de Shields podrán hacerlo con esta habilidad.
	5	EqArmor	Los personajes que no pueden equiparse de Heavy Armor (Armadura Pesada) podrán hacerlo.
	6	EqSword	Equiparse con una Sword (Espada), y tener el mismo poder que un Knight.
	Comando Especial: Guard (Hacer guardia). Característica del Job: Guard (Hacer guardia). Es posible equiparse de: Short Sword (Espada Corta) y Sword (Espada).		
MONK (Monje)	1	!Store	Acumula poder para un turno, y el Poder de Ataque se dobla en el siguiente ataque.
	2	Barefist	El Poder de Ataque con las manos se convierte en el mismo poder que el del Monje.
	3	!Chkra	Recuperar los HP, estados alterados como "Dark", y "Poison".
	4	Counter	Si el personaje recibe un ataque directo, un contraataque es posible.
	5	HP 10%	Max HP aumenta en un 10 %.
	6	HP 20%	Max HP aumenta en un 20 %.
	7	HP 30%	Max HP aumenta en un 30 %.
	Comando Especial: Kick (Dar una patada) Característica de Job: Counter (Contraataque) yFight (Lucha). Es posible equiparse de: nada.		
THIEF (Ladrón)	1	Secret	Pasadizos escondidos se hacen visibles.
	2	!Flee	Huir de una batalla. Más rápido que los botones Q/E.
	3	Dash	Moverse cuatro veces más rápido que la velocidad normal a través de ciudades y aldeas manteniendo pulsado el botón Ω mientras mueves el botón de dirección.
	4	!Steal	Robar tesoros a los enemigos.
	5	Caution	Prevenir ataques traseros en un 100%.
	6	!Mug	Atacar a los enemigos y robarles sus tesoros.
	7	Footwork	"Speed" se convierte en la misma que la del Thief.
	Comando Especial: Steal (Robar) Característica de Job: Secret (Secreto), Caution (Cautela) y Dash (Huída). Es posible equiparse de: Short Sword.		
LANCER (Lancero)	1	!Jump	Hacer un Jump Attack (Ataque de Salto). Con una Lance (Lanza), el Poder de Ataque se dobla.
	2	!Lance	Robar los HP y MP de un enemigo para recuperar los propios.
	3	EqLance	Los personajes que no se puedan equipar de Lanzas podrán hacerlo.
	Comando Especial: Jump (Saltar) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword y Lance.		
NINJA 	1	!Dustb	Huir de una batalla. Más rápido que los botones Q/E.
	2	!Twin	Producir dos dobles propios y prevenir dos ataques directos.
	3	Firstatk	El porcentaje de los primeros ataques aumenta.
	4	!Throw	Atacar lanzando armas. Más fuerte que los ataques normales.
	5	2 Sword	Sostener armas en las dos manos, atacar dos veces.
	Comando Especial: Throw (Lanzar) Característica de Job: First Attack (Iniciativa). Es posible equiparse de: Short Sword.		

JOB	EL NIVEL	HABILIDAD	CARACTERÍSTICAS
SAMURAI	1	!Sslap	Atacar a enemigos y paralizarlos.
	2	!$Toss	Atacar lanzando GP. Si el Nivel es alto, se puede lanzar más dinero.
	3	Swrdgrab	Realizar un Sword Grab (Despojo de Espada) contra ataques directos, interceptando el golpe.
	4	EqKatana	Los personajes que no pueden equiparse de Katanas podrán hacerlo.
	5	!Fdraw	Machacar a los enemigos con la velocidad de un rayo.
	Comando Especial: Coin Toss (Lanzar monedas)	Característica de Job: Sword Grab.	Es posible equiparse de: Short Sword y Katana.
BERSERKER (Furioso)	1	Bersek	Siempre estará en el modo Berserk (Furia) durante la batalla.
	2	EqAxe	Los personajes que no pueden equiparse de Axes (Hachas) podrán hacerlo.
	Comando Especial: Ninguno	Característica de Job: Berserk.	Es posible equiparse de: Short Sword y Axe.
HUNTER (Cazador)	1	!Critt	Llamar a animales en el bosque.
	2	!Aim	Para mejorar la puntería.
	3	EqBow	Los personajes que no pueden equiparse de Bow (Arco) y Arrow (Flecha) podrán hacerlo.
	4	!Sshot	Atacar cuatro veces consecutivas. Pero para cada ataque sucesivo, el Poder de Ataque disminuirá en la mitad.
	Comando Especial: (Puntería)	Job Characteristic: None	Es posible equiparse de: Short Sword y Bow.
SORCERER (Hechizero)	1	Magiwall	Ponerte una barrera cuando te hayan atacado.
	2	Sword 1	Lanzar Magic Sword (Espada Mágica) hasta el el Nivel 1.
	3	Sword 2	Lanzar Magic Sword hasta el Nivel 2.
	4	Sword 3	Lanzar Magic Sword hasta el Nivel 3.
	5	Sword 4	Lanzar Magic Sword hasta el Nivel 4.
	6	Sword 5	Lanzar Magic Sword hasta el Nivel 5.
	7	Sword 6	Lanzar Magic Sword hasta el Nivel 6.
	Comando Especial: Sword	Característica de Job: Magiwall.	Es posible equiparse de: Short Sword y Sword.
WHITE MAGE (Mago Blanco)	1	White 1	Lanzar White Magic (Magia Blanca) hasta el Nivel 1.
	2	White 2	Lanzar White Magic hasta el Nivel 2.
	3	White 3	Lanzar White Magic hasta el Nivel 3.
	4	White 4	Lanzar White Magic hasta el Nivel 4.
	5	White 5	Lanzar White Magic hasta el Nivel 5.
	6	White 6	Lanzar White Magic hasta el Nivel 6.
	7	MP+10%	MAX MP aumentará en un 10 %.
	Comando Especial: White (Blanca).	Característica de Job: ninguna.	Es posible equiparse de: Staff (Bastón).

JOB	EL NIVEL	HABILIDAD	CARACTERÍSTICAS
BLACK MAGE (Mago Negro)	1	Black 1	Lanzar Black Magic (Magia Negra) hasta el Nivel 1.
	2	Black 2	Lanzar Black Magic hasta el Nivel 2.
	3	Black 3	Lanzar Black Magic hasta el Nivel 3.
	4	Black 4	Lanzar Black Magic hasta el Nivel 4.
	5	Black 5	Lanzar Black Magic hasta el Nivel 5.
	6	Black 6	Lanzar Black Magic hasta el Nivel 6.
	7	MP+30%	MAX MP aumentará en un 30%.
	Comando Especial: Black (Negro) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword y Rod (Barra).		
TIME MAGE (Mago Temporal)	1	Time 1	Lanzar Time Magic (Magia Temporal) hasta el Nivel 1.
	2	Time 2	Lanzar Time Magic hasta el Nivel 2.
	3	Time 3	Lanzar Time Magic hasta el Nivel 3.
	4	Time 4	Lanzar Time Magic hasta el Nivel 4.
	5	Time 5	Lanzar Time Magic hasta el Nivel 5.
	6	Time 6	Lanzar Time Magic hasta el Nivel 6.
	7	EqRod	Los personajes que no pueden equiparse de Rods (Barras) podrán hacerlo.
	Comando Especial: Time (Tiempo) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword y Rod (Barra).		
SUMMONER (Invocador)	1	Summn 1	Lanzar Summoned Magic (Magia Invocada) hasta el Nivel 1.
	2	Summn 2	Lanzar Summoned Magic hasta el Nivel 2.
	3	Summn 3	Lanzar Summoned Magic hasta el Nivel 3.
	4	Summn 4	Lanzar Summoned Magic hasta el Nivel 4.
	5	Summn 5	Lanzar Summoned Magic hasta el Nivel 5.
	6	!Call	Invocar al azar a un Summoned Beast (Bestia Invocada) sin gastar MP.
	Comando Especial: Summon (Invocar) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword y Rod.		
BLUE MAGE (Mago Azul)	1	!Check	Examinar los HP/MP máximos de un enemigo y sus puntos débiles.
	2	Learning	Aprender los ataques característicos de un enemigo como Blue Magic (Magia Azul).
	3	!Blue	Lanzar Blue Magic.
	4	!View	Además del comando Check, también examina el estado actual.
	Comando Especial: Blue (Azul) Característica de Job: Learning (Aprendizaje). Es posible equiparse de: Short Sword, Sword y Rod.		
RED MAGE (Mago Rojo)	1	Red 1	Lanzar Red Magic (Magia Roja) hasta el Nivel 1.
	2	Red 2	Lanzar Red Magic hasta el Nivel 2.
	3	Red 3	Lanzar Red Magic hasta el Nivel 3.
	4	!Redx2	Lanzar hechizos dos veces consecutivas.
	Comando Especial: Red (Rojo) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword, Sword, Rod y Staff.		

JOB	EL NIVEL	HABILIDAD	CARACTERÍSTICAS
TRAINER (Adiestrador)	1	!Tame	Amaestrar bestias mágicas.
	2	!Cntrl	Controlar bestias y hacer que se ataquen entre sí.
	3	EqWhip	Equipar con un Whip (Látigo) para tener el mismo "poder" y "velocidad" que un Trainer.
	4	!Catch	Capturar a un enemigo débil.
	Comando Especial: Catch/Free (Atrapar/Liberar) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword y Whip.		
CHEMIST (Alquimista)	1	Medicine	Doblar el efecto de Tonics (para los HP) y Tinctures (para los MP).
	2	!Mix	Durante la batalla, crear una medicina nueva a partir de dos medicinas.
	3	!Drink	Beber un brebaje específico para Alquimistas.
	4	!Recvr	Recuperarse de los estados alterados de todo el grupo.
	5	!Rvive	Reanimar a todos los personajes que no pueden luchar más.
	Comando Especial: Drink, Giant's Medicine (Beber, Medicina del Gigante) Característica de Job: Medicine (Medicina). Es posible equiparse de: Short Sword.		
GEOMANCER (Geomántico)	1	!Earth	Atacar usando elementos del terreno en el que se encuentra el personaje.
	2	Findhole	No recibirá daños de terrenos peligrosos.
	3	Antitrap	Las trampas se hacen visibles.
	Comando Especial: Earth (Tierra) Característica de Job: Findhole (Detecta-orificio), Antitrap (Antitrampa). Es posible equiparse de: Short Sword y Bell (Campana).		
BARD (Bardo)	1	!Hide	Esconderse. No puede ser un blanco cuando está escondido.
	2	EqHarp	Equiparse de un Harp (harpa) para obtener la misma velocidad y poder mágico que un Bard.
	3	!Sing	Cantar canciones con varias habilidades.
	Comando Especial: Sing (Cantar) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Sword y Harp.		
DANCER (Bailarín)	1	!Flirt	Si se usa con éxito, los enemigos se ponen nerviosos y preocupados.
	2	!Dance	Danzas misteriosas que infligen varios efectos sobre los enemigos.
	3	EqRibbon	Los personajes que no pueden equiparse de Ribbons (Cintas) podrán hacerlo.
	Comando Especial: Dance (Bailar) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Ribbon y Short Sword.		
MIME	1	Mime	Imitar las acciones del personaje anterior.
	Comando Especial: Mime (Mímica) Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: Short Swords aparte de Ninja Katanas, Rod, Staff, armas de Ladrón tales como Full Moon (Luna Llena) y otras armas Ninja exclusivas.		
BARE	(NO JOB)		
	Comando Especial: Ninguno Job Característica de Job: ninguna. Es posible equiparse de: todo. everything		

Dato útil: Las habilidades y la magia con un símbolo "!" delante, podrás utilizarlas como comandos durante las batallas.

EFECTOS DE MAGIC Y SONG

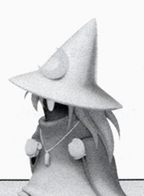
Aquí hay algunos de los efectos causados por varios Magic (hechizos) y Song (canciones) del juego. También podrás encontrar otros tipos de hechizos y canciones.

WHITE MAGIC (Magia Blanca)	LV	EFECTO
Cure (Cura)	1	Recupera HP. Ataca a los “Undead”.
Scan (Libra)	1	Lee información sobre un enemigo.
Antdot (Antídoto)	1	Limpia el cuerpo de Poison.
Mute (Mutis)	2	Anula el efecto de hechizos.
Protes (Defensa)	2	Aumenta la defensa.
Mini	2	Encoges y vuelves a la normalidad.
Cure2	3	Recupera HP. Una versión más fuerte de Cure.
Raise (Lazaro)	3	Recuperarse de Knockout. Se recupera un poco de HP.
Muddle (Confusión)	3	Afecta al cerebro y provoca confusión.

TIME MAGIC (Magia Temporal)	LV	EFECTO
Speed (Velocidad)	1	Reduce la velocidad de batalla.
Slow (Freno)	1	Retrasa las acciones de los enemigos.
Regen (Recup.)	1	Recupera HP en un tiempo determinado.
Mute (Mutis)	2	Inutiliza hechizos y canciones.
Haste (Prisa)	2	Acelera las acciones de los aliados.
Float (Lévita)	2	Protege contra ataques de Tierra.
Demi	3	Reduce HP a la mitad con una “Gravity Bomb” (Bomba de Gravedad).
Stop (Paro)	3	Para el tiempo alrededor de los enemigos por un tiempo determinado.
Telepo (Teleportador)	3	Escapa de mazmorras y batallas.

BLUE MAGIC (Magia Azul)	EFECTO
L5 Doom (Muerte Niv. 5)	Lanza “Muerte” sobre enemigos con niveles múltiplos de 5.
Toad (Sapo)	Convierte a los enemigos en sapos con una canción.
Flash	Ciega a los enemigos con una luz poderosa.
Pep Up (Fortaleza)	Sacrifica a un personaje para recuperar a un grupo.
Red Feast (Banquete Rojo)	Gasta HP de los enemigos.
Exploder (Explosión)	Explota para dañar a los enemigos.
Aero	Daña a los enemigos que son débiles contra el poder del Viento.
Gob Punch (Puñetazo Invisible)	Ataca con un golpe fuerte invisible.
WhitWind	Recupera a todos los miembros con la cantidad de HP de un personaje.
Condemnd	Muere tras la cuenta atrás desde 30.

BLACK MAGIC (Magia Negra)	LV	EFECTO
Fire (Piro)	1	Ataca con "Flames" (llamas) (daño pequeño).
Ice (Hielo)	1	Ataca con "Ice" (hielo) (daño pequeño).
Bolt (Rayo)	1	Ataca con "Lightning" (relámpagos) (daño pequeño).
Poison (Bio)	2	Slowly drains HP with the power of Poison.
Sleep (Morfeo)	2	Duerme a los enemigos.
Toad (Sapo)	2	Convierte a los enemigos en sapos; y devuelve a la víctima en esa condición a su estado natural.
Fire2	3	Ataca con "Flames" (llamas) (daño medio).
Ice2	3	Ataca con "Ice" (hielo) (daño medio).
Bolt2	3	Ataca con "Lightning" (relámpagos) (daño medio).



SUMMON MAGIC Magia Invocadora)	LV	EFECTO
Chocobo	1	Invoca un Chocobo para golpear a los enemigos.
Sylph	1	Ataca usando "Wind" (Viento) y los HP del grupo se recuperan.
Remora	1	Se agarra a un enemigo y detiene el movimiento.
Shiva	2	Invoca "Blizzard" (ventisca) y congela a los enemigos.
Ramuh	2	Golpea a los enemigos con "Lightning" (relámpagos) potentes.
Ifrit	2	Quema a los enemigos con "Flames" (llamas) del infierno.
Titan	3	Ataca a todos los enemigos provocando un terremoto.

SONG (Canción)	EFECTO
Power Song (Canción del Poder)	Aumenta el "Power" (Poder) de los aliados.
Speed Song (Canción de la Velocidad)	Aumenta el "Speed" (Velocidad) de los aliados.
Str. Song (Canción de la Fuerza)	Aumenta el "Strength" (Fuerza) de los aliados.
MP Song (Canción de MP)	Aumenta el "MP" de los aliados.
Lvl Song (Canción del Nivel)	Aumenta el "LV" (Nivel) de los aliados.
Requiem	Daña a los enemigos "Undead".
Love Song (Canción de Amor)	Detiene todos los movimientos de los enemigos.
Temptation (Tentación)	La canción provoca confusión en todos los enemigos.

OBJETOS Y COMBINACIONES

Aquí hay una muestra de algunos objetos útiles que puedes encontrar en el juego. Estos objetos puedes combinarlos utilizando la habilidad del Alquimista, Mix. Pero hay otros objetos que puedes encontrar en el juego además de los que hay en la lista.

MÉTODO DE COMBINACIÓN

1. Durante una batalla, selecciona Mix y pulsa el botón ⊗.
2. En la lista de objetos que aparece, selecciona el primer objeto que quieras combinar y pulsa el botón ⊗.
3. A continuación, selecciona otro objeto para combinar y pulsa el botón ⊗.
4. Después de seleccionar al personaje que utilizará ese objeto, debes pulsar el botón ⊗. (Cuando el objeto es creado puede causar daño, el cursor aparecerá sobre los enemigos).

ITEM	EFECTO
Tonic	Recupera HP (poco efecto).
Potion	Recupera HP (mucho efecto).
Ether	Recupera MP.
Elixir	Recupera HP/ MP completamente.
Phoenix Down	Recupera del estado "Knockout".
Maiden's Kiss	Recupera del estado "Toad".
Holy Water	Recupera del estado "Zombie".
Turtle Shell	Objeto exclusivo para combinaciones.
Dragon Fang	Objeto exclusivo para combinaciones.
Dark Matter	Objeto exclusivo para combinaciones.





CREDITOS

FINAL FANTASY IV

Productor	Hironobu Sakaguchi
Diseño de imágenes	Yoshitaka Amano
Compositor	Nobuo Uematsu
Diseño de eventos	Takashi Tokita
Programador principal	Ken Narita
Programadores de gráficos	Hiromi Nakada, R. Tanaka
Diseño gráfico de fondos	Yasushi Matsumura
Programadores de batallas	Kazuhiko Aoki, Hiroyuki Ito, Akihiko Matsui
Diseño gráfico de batallas	Tetsuya Takahashi, Masanori Hoshino
Programador de sonido	Minoru Akao
Programadores de efectos sonoros	Kenji Ito, Akira Ueda

Personal de la nueva versión de FINAL FANTASY IV

Productores Ejecutivos	Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto
Director	Kazuhiko Aoki
Supervisor	Fumiaki Fukaya
Sonido	Nobuo Uematsu
Efectos sonoros de escenas cinematográficas	Eiji Nakamura
Ingenieros Técnico	Kenji Nagashima
Dirreción de escenas cinematográficas	Atsushi Murata
Productor	Akihiro Imai
Publicidad	Manabu Denno
Cambio de formato	Tose Co., Ltd.
Gracias en especial a:	H. Masuda, R. Komatsu, Y. Saito, M. Kishihara, S. Inagaki, M. Yasuda, T. Tanaka, S. Mashima, N. Ueda, H. Yukitake, K. Nakata, T. Naito, Y. Uenishi, K. Ise

Equipo de CC (Control de Calidad)

Control de Calidad	Akihito Shoji
Director de CC	Kenichi Miyake
Coordinador de CC	Hironori Akiyama
Personal de CC	Kumiko Yoshikoshi, Yosuke Okamoto, Ringo Wachi, Motomi Sawada

Equipo de localización

Director	Kazuyoshi Tashiro
Programador	Yoshinori Uenishi
Ayudantes	Mai Morofushi, Tomoko Sekii

SQUARE EUROPE Ltd.

Director Principal	Yuji Shibata
Director Adjunto	Tomohiro Yoshikai
Director de marketing	Takuya Okada
Directores Adjuntos de marketing/RP	Stéphanie Journau, Abbass Hussain
Jefe de CC	Katrin Darolle
Ayudante de Producción/Localización	Alison Lau
Ayudante de TI/Apoyo Técnico	Alex Moresby
Traducción del manual:	
Francés	Seb Ohsan Berthelsen
Alemán	Thorsten Schaefer
Italiano	Alessandro De Luca
Español	Ana Maria Abad Jara, Luis López

FINAL FANTASY V

Director	Hironobu Sakaguchi
Diseño de imágenes	Yoshitaka Amano
Compositor	Nobuo Uematsu
Director de campo	Yoshinori Kitase, Ikuya Dobashi
Director de batallas	Hiroyuki Ito, Akihiko Matsui
Programador de campo	Ken Narita
Programadores de batallas	Kiyoshi Yoshii, Katsuhisa Higuchi
Diseño gráfico de campo	Tetsuya Takahashi, Hideo Minaba
Diseño gráfico de objetos	Kazuko Shibuya, Hiromi Ito
Diseño gráfico de batallas	Masanori Hoshino, Tetsuya Nomura, Hiroshi Takai, Hirokatsu Sasaki,
Programador de menú	Shinichi Tanaka
Programador de sonido	Minoru Akao
Programador de gráficos	Keizo Kokubo
Diseño de mapas	Kaori Tanaka, Yukiko Sasaki, Hidetoshi Kezuka
Programadores de efectos sonoros	Kenji Ito, Yasunori Mitsuda, Yoshihiko Maekawa
Asistentes de pruebas	Akiyoshi Ohta, Nobuyuki Ikeda, Mami Kawai
Productor Ejecutivo	Hitoshi Takemura
Gracias en especial a:	Kazuhiko Torishima, Koichi Ishii, Takashi Tokita, Keitaro Adachi, Tomoki Anazawa, Satoru Yoshieda, Kyoji Koizumi, Takaaki Tonooka, Yasushi Shimizu, Yusuke Hirata, Michio Okamiya, Tadashi Nomura, Kiyotaka Sosui, Kei Hirata, Noriko Watanabe, Kiyomi Tanikawa, Manabu Denno, Shinobu Hidaki, Shinichiro Kajitani, Koji Yamashita, Kimie Inagi, Masashi Kanashige, Kaori Masuda, Tohru Morita, Rei Tsukakoshi, Hitomi Nakamura, Wakako Sato, Akitoshi Kawazu, Hiroshi Kobayashi, Hisashi Suzuki, Tomoyuki Takechi

Personal de la nueva versión de FINAL FANTASY IV

Productores Ejecutivos	Hironobu Sakaguchi, Shinji Hashimoto
Director	Katsuyoshi Kawahara
Supervisores	Kazuhiko Aoki, Ken Narita
Director de sonido	Mimoru Akao
Director de escenas cinematográficas	Atsushi Murata

Productor	Yusuke Hirata
Publicidad	Toshiyuki Inoue
Cambio de formato	Tose Co., Ltd
Directores de calidad	Hiromi Masuda, Rei Komatsu, Yuko Yamamoto
Gracias en especial a:	Toshiaki Naito, Masaya Tateoka, Masayuki Kasuya, Harumi Yukitake, Kayo Nakata, Kiyomi Tanikawa, Haruko Fujii

Equipo de CC (Control de Calidad)

Productor de CC	Akihito Shoji
Director de CC	Kenichi Miyake
Coordinador de CC	Hironori Akiyama
Personal de CC	Kumiko Yoshikoshi
	Yosuke Okamoto
	Ringo Wachi
	Motomi Sawada

Equipo de localización

Director	Kazuyoshi Tashiro
Programador	Yoshinori Uenishi
Ayudantes	Mai Morofushi, Tomoko Sekii

SQUARE EUROPE Ltd.

Director Principal	Yuji Shibata
Director Adjunto	Tomohiro Yoshikai
Director de marketing	Takuya Okada
Directores adjuntos de marketing/RP	Stéphanie Journau, Abbass Hussain
Jefe de Producción/Control de Calidad	Katrin Darolle
Asistente de Producción/Localización	Alison Lau
Asistente de TI/Soporte técnico	Alex Moresby
Traducción:	
Francés	Katrin Darolle
Alemán	André Woitczyk
Italiano	Raffaella Basso
Español	Luis López



Si estás interesado en saber más que nadie sobre PLAYSTATION: lanzamientos, novedades, promociones, etcétera, sólo tienes que dejarnos tu e-mail en nuestra web:

www.es.scee.com

FINAL FANTASY ANTHOLOGY
Versión Europea

PRUEBA DE COMPRA

Nombre:		**Apellidos:**	
Dirección:		**C.P:**	
Localidad:		**Provincia:**	
Tel:		**Tel Móvil:**	
E-Mail:			
Fecha de Nacimiento:		**N.I.F:**	
Estado Civil:	☐ Soltero	☐ Casado	
Frecuencia de juego:	☐ 1 vez al día	☐ 3-4 veces a la semana	
	☐ 1-2 veces a la semana	☐ menos de una vez por semana	
Número de miembros en el hogar:			

Esta prueba de compra es válida para todas las promociones, concursos y sorteos relacionados con este juego.
Ofertas válidas sólo para aquellas personas residentes en España. Tus datos pasarán a formar parte de la Base de Datos de Sony Computer Entertainment España S.A., además podrán ser utilizados por cualquier empresa del Grupo Sony y ser transferidos a países de la Unión Europea para la explotación de su información. Cuando quieras, podrás acceder a dicho fichero con el objeto de modificar, corregir o cancelar total o parcialmente su contenido sólo con solicitarlo por escrito en el domicilio social de PlayStation: C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid

¿Dónde compras los juegos habitualmente?

- ☐ Hipermercados
- ☐ El Corte Inglés
- ☐ Jugueterías
- ☐ Tiendas especializadas
- ☐ Otros

¿Cada cuánto tiempo compras juegos?

- ☐ Cada mes
- ☐ Cada 2 o 3 meses
- ☐ 2 veces al año
- ☐ 1 vez al año

¿Alquilas juegos habitualmente?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ A veces

¿Con quien juegas habitualmente?

- ☐ Sólo
- ☐ Con familia
- ☐ Con amigos

¿Dónde está ubicada tu PLAYSTATION?

- ☐ Salón
- ☐ Tu dormitorio
- ☐ Dormitorio de tus padres
- ☐ Sala de juegos
- ☐ Otros

Customer Service Numbers	 FOR GAME HELP
• **Australia** 1 902 262 662* *(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*	**1 902 262 662*** **Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich** 0820 500 535** ***(Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.)*	**0900 970 111*** *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.)*
• **Belgique/België/Belgien** 011 516 406	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark** 33 26 68 00 *Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15*	**33 26 68 20** *Man-Torsdag 16.30-19.30*
• **Suomi** 09-4764460 *maanantai - perjantai 8.30 - 16.30*	**09-4764462** *maanantai - torstai 18.00 - 20.00*
• **France** 0820.31.32.33 *prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi*	**08 36 68 22 02*** **(0,34 Euro la minute)*
• **Deutschland** 01805 / 766 977 *(0,48DM/min.)*	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Ελλάδα** (00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland** 0818 365065 **All calls charged at National Rate.*	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **Calls cost per min. 58p (inc.VAT)*
• **Israel** 1-800-390-900	**1-800-390-900** ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 ל

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE
FOR GAME HELP

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Italia**	848 82 83 84* ** (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)*	**848 82 83 84*** ** (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)*
• **Malta**	344700	**344700**
• **Nederland**	0495 574 817	**09 09 9000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand**	(09) 415 2447	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norge**	82075050 *Mon-Fre 8.30-16.30*	**820 85 050** *Åpen 24 timer 8,75 NOK pr. Min*
• **Portugal**	707 23 23 10** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.*	**707 23 23 10*** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Ajuda para Jogos*
• **España**	902 102 102	**902 102 102**
• **Sverige**	08-587 822 40 *Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30*	**08-587 822 25** *Mån-Fre 17.00-21.00*
• **Schweiz/Suisse**	0900 55 20 55	**0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*** *(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.*
• **UK**	08705 99 88 77 *Calls may be recorded for training purposes*	**09064 765 765 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

SQUARESOFT®

www.square-europe.com
www.playstation.com

SCES-03840

711719358527